

電撃
DENGEKI

スーパーロボット大戦 OG
ORIGINAL GENERATIONS

スバロボ魂!

DENGEKI SUPER ROBOT WARS SPIRITS!

2018 春
SPRING

定価(本体 2,200 円+税)

COMIC

龍虎王伝奇 機伝
富士原昌幸

GAME

スーパーロボット大戦X

INTERVIEW

スーパーロボット大戦X
プロデューサーインタビュー
メカデザイン・浅井真紀インタビュー

富士原昌幸×八咫龍之助
スバロボOGコミック特別座談会

完全保存版!

スーパーロボット大戦OG ムーンデュエラーズ
スーパーロボット大戦V、スーパーロボット大戦X-Ω

メカニック設定資料集

ヴァングレイ スクラッチ作例

ヨトブキヤ最新プラキット作例集

ラフトクランズ・アウルシ/スレードゲルミル/シュロウガ・シン/
アストラナガン/ゼルヴォイド



スペシャルピンナップ

如月千景&アマリ・アクアマリン
マシーラビット
ヴァングレイ&ゼルガード
深野洋一

戦神達の運命は、新たな世界で交差する

X-CROSS



スーパーロボット大戦X

期間限定生産版

戦いを彩る珠玉の名曲を35曲収録

- 「Gの閃光/ハセガワタスケ」【ガンダム Gのレコンギスタ】
- 「STEP/a+chi-a+chi」【戦神英雄伝ワタル】
- 「黄金皇よ/SHKE48」【真マジンガー 衝撃! 2章】
- 「金色ダイズ/中川順子」【天元突破 グレンラガン】
- 「ブルーウォーター/高川麗華」【ふしぎの海のナディア】 and more...



好評発売中

最新作 戦神達の運命を今よりも詳しくはこちら
<http://bandainamcoent.co.jp/superx>



※各プラットフォームの価格（税別）

PS4... ¥12,800 / PS Vita... ¥11,800 / PS4... ¥8,600 / PS Vita... ¥7,600

PS4 PSVITA



■ バンダイナムコエンターテインメント公式サイト <http://bandainamcoent.co.jp/> ■ バンダイナムコゲームス・ステーション 03-3376-7888

KADOKAWA
 発行: 株式会社KADOKAWA
 © KADOKAWA CORPORATION

定価 (本体 2,200円+税)

雑誌 64886-24

ISBN978-4-04-893764-1
 C9476 V2200E



9784048937641



1929476022004

DE
GEK
M&K
電撃
ムック
シリーズ



2018

春

スーパーロボット大戦OG
ムーンブレイク
アスファルト

スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS

「スーパーロボット大戦OG」シリーズ、プラモデル最新作登場!

シャトルランス・ファウナ
3月発売/¥8,800円(税別)
全高 約145mm 全長 約170mm

コア・ユニット・ジェネラル
ラファエルズ(ジュアム機)
3月発売/¥8,800円(税別)
全高 約185mm 全長 約180mm

© BRAWO PROJECT

※掲載商品は全て撮影用に造型された物です。当商品の発売は未定であり、変更の可能性があります。ご了承ください。

KOTOBUKIYA
KOTOBUKIYA

【商品に関するお問い合わせ先】

〒150-8542 東京都品川区西品川4-5-5 同業ビル6F 株式会社 Kotobukiya 03-3542-1563 ●受付時間: 月～金曜日(祝日を除く) 10～17時 E-Mail: support@kotohukya.co.jp

『マジンガーZ』
全てがここに！
過去のお宝資料を凝縮した、
完全保存版！！



カバー裏表紙には
キャラクターが大集合！

3月30日発売

マジンガーZ 大百科図録

監修：高橋良一 編集：電撃ホビーウェブ編集部
定価：本体4,800円＋税

POINT

ファンなら絶対間違いなし！
企画書など貴重な資料、取材記事を網羅！

監修版
「マジンガーZ 対 暗黒大將軍」
絵コンテ集



TVアニメ版
「マジンガーZ」基本設定



幻の「準備編」を元にした
描き下ろしイラストストーリー

その他、メインキャラクターの
座談会の音声を収録！

2018 SPRING

SUPER ROBOT WARS OG ORIGINAL GENERATIONS

電撃スロボ魂! 2018春

©SRWOG PROJECT

CONTENTS

- 008 スーパーロボット大戦X特集
オリジナルメカニック&キャラクター紹介
- 014 スーパーロボット大戦V オリジナルメカニック&キャラクター設定資料集
- 028 スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエラース メカニック&キャラクター設定資料集
- 074 スーパーロボット大戦X-Ω オリジナルメカニック&キャラクター設定資料集
- 088 スーパーロボット大戦V オリジナル主人公機ヴァングレイ スクラッチ作例
(1/100スケール スクラッチビルド 柳生圭太)
- 096 コトブキヤ最新ブラキット作例集
 - ラストランズ・アウルン(ノンスケール コトブキヤ 柳生圭太)
 - スレートガルミル(ノンスケール コトブキヤ 富永高志)
 - ネクロウガルシン(ノンスケール コトブキヤ 富永高志)
 - アストラナガン(ノンスケール コトブキヤ 富永高志)
 - セルヴォイド(ノンスケール コトブキヤ改造 古木誠人)
- 119 龍虎王伝奇 後伝
- 152 スーパーロボット大戦X プロデューサーインタビュー
- 156 スーパーロボット大戦X メカデザイン・浅井真紀インタビュー
- 160 富士原昌幸×八房龍之助 特別座談会
スペシャルピンナップ
如月千歳&アマリ・アクアマリン マーシーラビット
ヴァングレイ&セルガード 深野洋一

『スーパーロボット大戦X』シリーズ最新作
満を持して登場!!

スーパーロボット大戦X

DATA

発売日 2018年3月29日

プラットフォーム PlayStation4/PlayStation Vita

■ 価格 PS4用パッケージ通常版・ダウンロード通常版 / 8,800円+税

PS Vitaパッケージ通常版・ダウンロード通常版 / 7,800円+税

PS4用パッケージ限定版・ダウンロード限定版 / 12,800円+税

PS Vitaパッケージ限定版・ダウンロード限定版 / 11,800円+税

待望のシリーズ最新作『スーパーロボット大戦X』がついに発売! 前作『スーパーロボット大戦V』と同様、これまでの『スロボ』シリーズをプレイしてなくても楽しめる。1作でストーリーが完結する単発作品となる。古今東西のアニメ作品が奇跡のクロスオーバーを果たすストーリーはもちろん、恒例となっている大迫力の戦闘デモや、より洗練されたシステムにも注目だ。

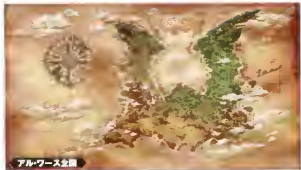


X-Cross

戦神達の運命は、新たな世界で交差する

物語の舞台は智の神・エンデが守護する異世界「アル・ワース」!!

物語の舞台は、異世界「アル・ワース」。神と獣、光と闇、過去と未来とが集い、智の神・エンデが守護するというファンタジックな世界だ。そして、異なる世界から、数多の戦士たちがこの地に到来する……。今、スーパーロボットたちの運命が、まだ見ぬ広大な大地で交差する!!



特別参戦!

『スーパーロボット大戦V』のヒュッケバイン&グルンガストに引き継ぎ、今作では「魔徒継神 THE LORD OF ELEMENTAL」から、おなじみマサキ・アンドーが駆る風の魔装機神・サイバスターが参戦! ストーリーの進行によって味方に加わるが、下記の早期購入特典があれば、ゲーム序盤から使用できるようになるのだ。



早期購入特典「サイバスターを60分使用」

早期購入特典は、サイバスター・マサキを早期購入特典で使用する。『スーパーロボット大戦V』の発売日「4月25日」から「4月26日」までの期間限定で、サイバスター・マサキを60分使用できる。サイバスター・マサキを60分使用すると、サイバスター・マサキなどのボーナスも発生する。パッケージ版は初回生産分、ダウンロード版は4月25日までのダウンロード分に付属しているため、今すぐ入手!!



『スーパーロボット大戦V』で好評だった期間限定限定版「プレミアムアニメソング&サウンドエディション」も発売。原作アニメの主題歌や挿入歌、BGMなどが戦闘デモで聴けるようになる豪華仕様が。収録楽曲は全35曲!

◆限定版パッケージは「スロボGO!」アプリ、パッケージ、TCG「スロボVクレイド」のイラストを手がける盧下規氏の描き下ろし!

全23作品のスーパーロボットたちが平和のために集い、ともに戦う!!

参戦作品リスト

原画監理ダイターン3
 監督士ダンバイン
 監督士ダンバイン New Story of Aura Battler Dunbine
 機動戦士ガンダム
 機動戦士ガンダムZ
 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
 機動戦士ガンダムF91
 機動戦士クロスボーン・ガンダム 戦場の7人
 新機軸戦記ガンダムW Endless Waltz
 ガンダム Gのレコンギスタ
 魔神英雄伝ワタル
 勇者特急トイガン

コードギアス 反逆のルルーシュ R2
 バディ・コンプレックス
 バディ・コンプレックス 完結編 -あの空に還る未来で-
 クロスアンジュ 天使と僕の戦場
 マジンカイザー (オリジナル版)
 真マジンガー 衝撃! Z編
 真マジンガーZERO vs鉄腕大將
 天元突破グレンラガン
 機動戦 天元突破グレンラガン 舞臺劇
 ふしぎの海のナディア

※赤字は「スーパーロボット大戦X」シリーズ初参戦作品、
 青字は機体のみ参戦する作品

『スーパーロボット大戦X』の参戦作品は全23作品! そのうち初参戦は「ガンダム Gのレコンギスタ」「魔神英雄伝ワタル」「バディ・コンプレックス」「バディ・コンプレックス 完結編 -あの空に還る未来で-」「ふしぎの海のナディア」の5作品となっている。1977年放送の『無敵鋼人ダイターン3』から、2015年の『ガンダム Gのレコンギスタ』まで、新旧いずれもそろそろ名作ぞろいなのだ。

シリーズ初参戦となる5作品を紹介!!

ガンダム Gのレコンギスタ

「機動戦士ガンダム 35周年プロジェクトの一環として制作された、富野由悠季監督作品。宇宙世紀よりもはるかな未来「リギルド・センチュリー」を舞台に、ヘルリが宇宙海賊アイダとの出会いを契機として、世界を揺るがす戦乱に身を投じていく。



バディ・コンプレックス
 バディ・コンプレックス 完結編 -あの空に還る未来で

突如として正体不明のロボット (ヴァリアンサー) に襲われた高校生・青葉。同級生の弓原龍によって未来に飛ばされた彼は、現代に戻るべくヴァリアンサー・ルクシオンのパイロットとして、テオとともに2大国家の戦争を戦い抜いていく。



魔神英雄伝ワタル

神々が住む山「剣界山」に、被世主として現実世界から召喚された小学4年生の少年・ワタルは、悪の帝王・トアクダーを討つべく、魔神 (マシン) ・龍神丸や仲間たちとともに旅立つ。ハッキリ言って、おもしろコメディ冒険の始まりだぜ!!



ふしぎの海のナディア

時は19世紀末。発明家の卵・ジャンは美少女ナティアに一目惚れ。神秘的宝石・フルウォーターを狙うグランティス一味から追われるナティアを助けたジャンは、ネオ船長率いる万能潜水艦ノーチラス号に乗り、世界を股にかける冒険の旅に出る。



オリジナルロボット&キャラクターを一挙公開!!

異世界「アル・ワース」を舞台とした『スバロボX』のオリジナルロボット&キャラクターのコンセプトは、なんと「魔法」!! ドグマと呼ばれる魔法を駆使して、科学技術の中核としたこれまでのオリジナルロボ&キャラとは一味異なる神秘的な戦いを繰り広げるのだ。ここでは、主人公機として活躍するセルガードと、そのパイロットである主人公たち、その行く手に立ちはだかるライバルを紹介していこう。

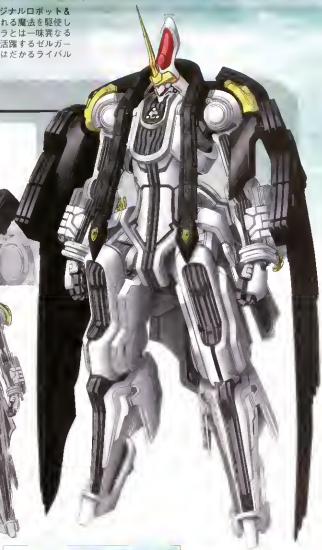
主な登場

セルガード

デザイン 浅井真紀

異世界「アル・ワース」の法と秩序の善人である魔徒教団が開発したオート・ウォーロック。

前腕部に機械式の魔法陣が装備されており、素早くドグマ（魔法）を使用することができる。しかし、魔力の増幅率が不安定であり、乗り手の実力や状態によってダイレクトに戦闘力に変化する。



魔徒主人公

イオリ・アイオライト

デザイン 高河ゆん CV 新井理平

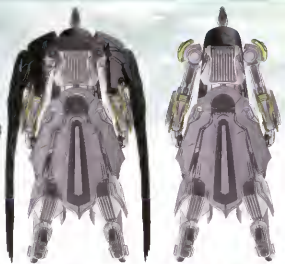
異世界「アル・ワース」の法と秩序の善人である魔徒教団の一員で、「墨青石（きんせいせき）の術士」というふたつ名を持つ。勝ち気かつ生真面目で、強い正義感を持っている。幼少頃より修練を積んできたドグマ（魔法）で何ができるか模索するため、セルガードに乗って旅に出る。



主人公は若き魔法使いの男女

本作の主人公は、男性のイオリと女性のアマリのどちらかを選んでプレイできる。いずれも「魔徒教団」と呼ばれる組織の若き術士で、魔法生物のホープスを従えて、セルガードに乗って果てしない戦いに身を投じることになるのだ。

ドグマ(魔法)を駆使して戦う



今明かされる、セルガード誕生秘話!

◀◀ デザイン担当・浅井真紀氏インタビューはP.156から!!

ホープス

デザイン 中島和恵
CV 野田圭一

ドグマで創られた魔法生物。人語を解し、自らの知識を広げるため、主人公と共に旅をしている。セルガードに搭乗し、戦闘のサポートも行う。



女性主人公

アマリ・アクアマリン

デザイン 高河ゆん CV 佐藤聡美

魔徒教団の一員で、「藍柱石(らんちゅうせき)」の術士(いうふたつ名)を持つ。礼儀正しく真面目であるが、気弱で臆病な所がある。しかし、心の底には強い決意を持っており、自分が何のために生きているか模索するため、セルガードに乗って旅に出る。



ライバル機

ワース・ディーンベル

デザイン 八房龍之助

法師セルリック用に調整されたディーンベルのカスタム機。「アル・ワース」の名を冠しており、魔徒教団にとって象徴とも言える機体。

ディーンベルに設けられていた魔力増幅のリミッターは解除されており、搭乗者の魔力をダイレクトに増幅する。その戦闘力はすさまじく、搭乗者であるセルリックの魔力も合わせ、圧倒的な力で教団の敵を葬ってきた。また、異界の門を開くドグマ「FORUS」を単独で使用することもできる。



ライバル

セルリック・オブシディアン

デザイン 八房龍之助

魔徒教団でドグマを修めた術士。27歳。

「黒曜石の術士」のふたつ名を持ち、現在は術士達を束ねる法師の位にある。理知的で温和な紳士であり、術士達から尊敬を集める。そのドグマの発明は、教団始まって以来の才能と言われ、教団の悲願でもある教主の座に就くことを期待されている。

教団の制式採用機であるディーンベルのカスタム機、ワース・ディーンベルを駆り、アル・ワースの平穏のために自らも戦場に立つ。

完全保存版!

スーパーロボット大戦 V

スーパーロボット大戦 OG ムーン・デュエラース

スーパーロボット大戦 X-Ω

メカニック&キャラクター 設定資料集



ここからは「スーパーロボット大戦V」、

『スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエラース』、

『スーパーロボット大戦X-Ω』の設定資料を一挙公開!

進化を続ける「スロボ」シリーズに欠かせないオリジナルメカと
キャラクターたちの極秘資料の数々をご覧ください!!



スーパーロボット大戦V

オリジナルメカニック&キャラクター設定資料集

ヴァングレイ

地球連邦軍第三特殊戦術研究所で開発された汎用型機動兵器。

その名は地球再生システム「ERS-100」の地球再緑化システムのサンプルであり、ERS-100とデザインが準拠。高火力のうえに、異なる要素の独立をコンセプトとして組み上げた。これらのコンセプトは、地球を食うために、同時にシステム防と稼働率を守るために立てられた。

しかし、お礼のロバーンの要求集めて構成されん機体であり、そのため各部のバランスが悪く、機体外の出力力によるバロコトへの大きな負担や、各部メカの耐久性の低さ等の問題もあり、それは戦闘中であるシステム99の攻撃によって機体も同時に射殺されており、問題を治さなかつた原因とも考えられる。ヴァングレイは最初、投入された。

機体はシステム99の本体の機体に搭載されていたが、アストロイドのホライズンに入るとシステムとつながり、機体は制御され、各機が制御されるようになった。マードックの戦いで大敗した後、破壊されてヴァングレイは生まれ変わった。なお「ヴァングレイ」はカーティスの「希望」を意味する。



グランヴァング

「ヴァングレ」の再構築

密せ帯の資料で知られたヴァングレイと異なり、さまざまな世界の技術を手伝ったサイレンによって新規に設計された。その際、サイレンの機体により、この命の「スーパーロケット」的な要素が多分に盛り込まれており、そのマストはサイレンの「思想の男性像」がモチーフになっている。

なお設計段階では意識されていなかったが、サイレンの持つカーデムの技術も導入されており、三つの世界とカーデムのテクノロジーが融合した機体と言える。

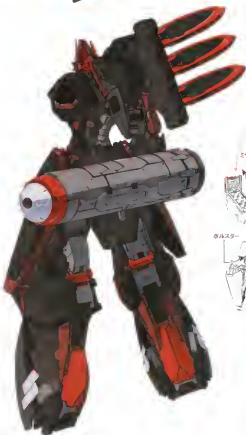
ヴァングレのコンセプトであった高機動と高火力の両立のうち、火力の強化を優先し、機体であり、出力の向上のための機体サイズはヴァングレイよりもかなり大きくなっている。また、それゆえの出力を受けとめるために、機体剛性も大幅に強化されており、ヴァングレイ以上の重装甲を誇る。

ロールアウト当初は想定していた出力に達しておらず、様々な不備があったが、カーデムも、調整された。その資料を利用して改善されたことで真の完成へと至った。

また、ヴァングレイ以上に力強いヴァンスで開発が促進されていたため、サイレンも開発して、機体状況や性能が向上する機体コントロールを解放する結果がある。同時に「大切な人」として戦うという要素がサイレンの機体を向上させたため、グランヴァングは設計段階での想定を大幅に上回る力を発揮した。



① 頭部



② スタックンカー



③ 足部

ヴァングネクス

ヴァングレイの複製機

異世界の資料で造られたヴァングレイと異なり、さまざまな世界の技術を手に入れたことによって新機に設計されている。なお、設計段階では意識されていないが、ナインの持つカーディムの技術も導入されており、3つの世界とカーディムのテクノロジーが融合した機体と言える。

ヴァングレイのコンセプトを発展させた機体であり、戦術や武装はヴァングレイのものも踏襲。または強いている。在りものの資料の寄せ集めではなく、各パーツが新造されており、ヴァングレイが抱えていた問題の多くは解決されている。ロールアウト当初は想定していた出力に達しておらず、さまざまな不備があったが、カーディムに移植された際、その資料を利用して改善されたことで機体の完成へと至った。

また、ヴァングレイ以上にギリギリのバランスで制御系が成立しているため、ナインも同様に機体状況を見て細じながら各種コントロールを補正する必要がある。同時に「大切な人と共に戦う」という意識がナインの機體を向上させたため、ヴァングネクスは設計段階での想定を大幅に上回る力を発揮した。

■ 超電磁加速砲「宙砲」

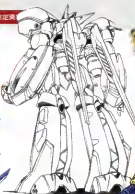
■ 九十九式機体弾「村雨」

■ 足動

スーパーロボット大戦Vオリジナルメカニックキャラクター設定集



■ [ガストランダー]



■ [ウィングガスト]

ゲルンガスト

ニコラ・ヴィルヘルム研究所が加えて開発されたスーパーロボット。さまざまな機能と高いパフォーマンスを発揮すべく、飛行形態(ウィングガスト)や重装甲形態(ガストランダー)への変形機構を持つ装甲にバリエーションを備えた機体としており、装甲の構造・形状の制約はある程度無視した変形が可能としている。動力源はプラスミム・リアクターであり、関節部に1重力制御装置によって機体質量をコントロールし、負荷を減少するTGCジョイントが採用されている。



ヒュッケバイン

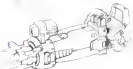
ニコラ・ヴィルヘルム研究所が開発されたスーパーロボット。

マニピュレーターの信頼性による武装換装の機動性。二足歩行やマリグによる高い機動性が特徴。また、専用OSによってバリエーションは状況に応じて変化する。機体の操作をするだけで、機体自身がオートマチックに適切なモーションを選択し、バリエーションを自動的に行動を連成する。

プラクティカル・エンジンという特殊な高出力エンジンを搭載している。型式番号はPTX-001で、同型機 PTX-002が存在している。



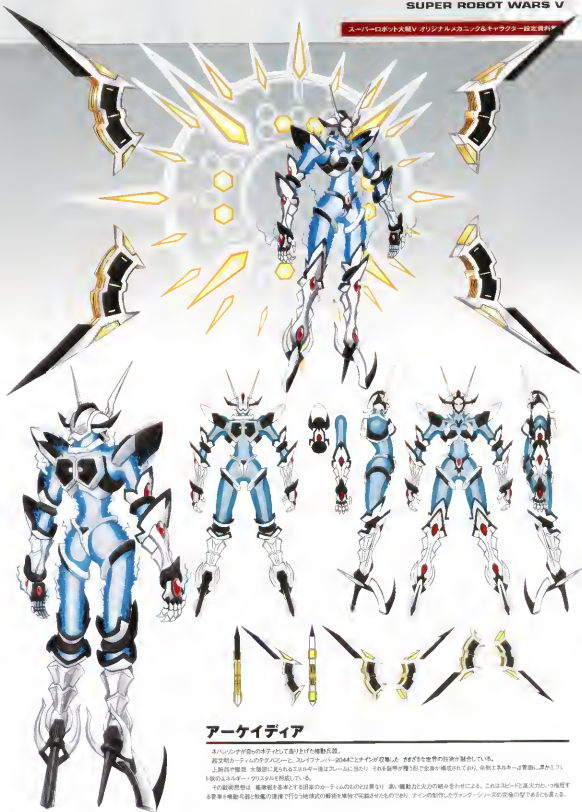
■ ロンセイバー



■ ブラック・ホールキャノン



■ リープ・スランチャー



アーケイディア

ネパリンナが愛するホチキスとして高り上げた機動兵器。

超文明カーティムのテクノジーと、スレイブナビー2044ことタインが駆使した、きざぎざな世界の技術が融合している。上腕部や腰間、大腿部に見られるエネルギー流はフレームに伝わり、それを装甲が覆う形で全周が構成されており、余剰エネルギーは背面に、素からフット部のエネルギー・クリスタルを照射している。

その戦闘思想は、風船戦を基本とする団体のカーティムのものとは異なり、高い機動力と火力の組み合わせによる、これはスピードと高火力かつ機体する各パーツ機動兵器と戦艦の連携で行う機体式の戦術を基盤で完成させたものであり、タインの制作したヴァンク・シノーズの究極の型であるとも見える。

バースカル

高文明カーダムの最終兵器。カーダムの破壊船には厚い13cmの装甲が
甲斐であり、多連射の砲撃としてバースカルが襲われていた。

正六面体の6面にバースカルモーションが刻まれており、正確な位置でカーダム
トナリア・アツが使用されている。主眼点の前方を向くと、バースカルの
文字がミニバースカルのと等しく刻印し、さらに強化された装甲と合わせて、高文
明カーダム艦隊の真実が明らかになる。

■ 機体下部

■ 機体上部

■ 正面

■ 側面

■ 背面

■ 三連大形バスター・プラスター

■ 二連中形バスター・プラスター

▲ 高機に光の小さな砲撃を放つ。

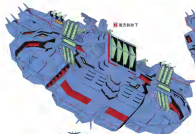
黄色い部分が開閉可能になっており、フレーム・ビームが収納されている。

スリニバーサ

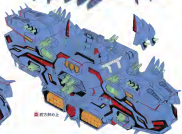
巨大サイードの巨大戦艦。

前線に送り出すために建造。近接戦闘での優勢を築きぬく為の要塞を構築し、正真正正の戦いを可能にする。そのために建造された。特殊な力によって巨大な要塞となる。

サイード要塞群においては、要塞の主力として、その役割を担っている。



前方斜め下



前方斜め上



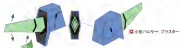
正面



背面



頭部



小型バルサー プラスター



中型バルサー プラスター

大型バルサー プラスター



フロントローダー

サイード要塞群 多数の要塞を持つ。
この要塞群はサイード要塞群の中心に位置している。

アールヤブ

式(1)より、 α の定数項、 β に一般化平均法則が適用される。

● 製造の過程による環境汚染を最小限にするが、製品でも使い捨て製品を志向する。

なお、同様に試して数回は効果可なり。上記の筆胸フーズは左胸の指輪が留められていた。同様の効果である。



ブラーマグ

カーブの中心角が鋭角、主として等式
で計算される。

下図は標準アールセブの定義域に共通であるが、極端な運動特性には対応しないとしており、一般化傾向性を考慮とする。また、左方においてアールセブの速度、曲率特性が「スリッパカーブ」あるいは「フットボール」インバウター以上の速さと運動性がある。

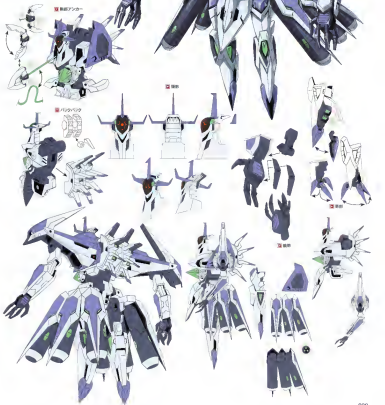
④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿



マーダヴァ

ゲッターの活躍を支える機体。基本的に一式で30機運用されるが、必要に応じて増強される。自衛隊の機体として運用一度は成功している。最新の機体は、フリーの機体として増強された機体になっているが、機体は運動機体は旧機としてあり、手に持たれた機体と変わって、古い機体である。

機体はフリーの機体であるが、機体は旧機としてあり、手に持たれた機体と変わって、古い機体である。



マーダヴァ・デグ

オーザムの皇帝であるマーダヴァの分身。かつては、カーデムの皇帝として、一度は多くの命を奪った。

自国を襲ったの後悔、過半数の兵士も亡くなった。高層のビルに逃げ隠れ、そこで自国を襲ったの後悔。完成したマーダヴァは、さらに改良が加えられ、最終的にカーデムの皇帝の姿になる。このマーダヴァは、オーザムを襲ったの後悔、過半数の兵士も亡くなった。高層のビルに逃げ隠れ、そこで自国を襲ったの後悔。完成したマーダヴァは、さらに改良が加えられ、最終的にカーデムの皇帝の姿になる。



① 頭部・胴体



② 腕・脚



③ 腕・脚



④ 腕・脚



⑤ 腕・脚



⑥ 腕・脚





グーリー

カレンジナが参加したメカニックタイプの試合で、優勝コートを獲得。323回、最終では最終戦でブレイクを飾る。目覚ましい戦績で、各戦で、自身の実力を証明してメカニックの道を歩み始めている。右に保護するやむを得ない状況で、自らの心と人間性であると感じていく。また、戦況が不利な状況でも、自らで問題を解決しようと、その場、平定に努める覚悟と決意を述べていく。

右の腕に力強い機械が組み込まれ、戦術に精通した、メカニックタイプとして登場した。しかし、最終タイプのメカニック内から、自身の感情や意思を決定するのは、決意する必要がある。その内の一歩は、グーリー、504回として、戦闘中。

最終、メカニックは、カレンジナのメカニックを受け取り、一人の戦士として、戦いの場に出ることに決めた。

ジェミー

カレンジナが参加したメカニックタイプの試合で、優勝コートを獲得。323回、最終では最終戦でブレイクを飾る。

戦況も、自身の戦術として、真の道を歩み始めている。それにより、自身の意思を決定する。

その意思を決定する、メカニックタイプの一歩として、自身の感情や意思を決定するのは、決意する必要がある。その内の一歩は、ジェミー、504回として、戦闘中。

最終、メカニックは、カレンジナのメカニックを受け取り、一人の戦士として、戦いの場に出ることに決めた。

戦況も、自身の戦術として、真の道を歩み始めている。それにより、自身の意思を決定する。

その意思を決定する、メカニックタイプの一歩として、自身の感情や意思を決定するのは、決意する必要がある。その内の一歩は、ジェミー、504回として、戦闘中。



アールフォルツ・ローム・ハルハラス
(アンドロイド)

[illegible]

アールフォルツ・ローム・ハルハラス

選手間のチームの結束が強い。

アメリカのチームは、2004年の東京オリンピックによって、32強に減った。世界で3000日以上の練習を続けるために、今は、そのチームは、世界で最も強いチームの一つである。そして、それは、世界で最も強いチームの一つである。

[illegible]

自身のコピーであるアムフェルワ AGXの存在を感知し、すぐに地球がグードムの新兵器として使われるが、そのグードム人特製のロケットパイセンに乗り込み、脱出された。



ネバンリンナ

圖文結合の平仮名新聞紙と文藝月報が主で、白黒の
のびで、当時の人々を楽しんでいる。

その特長総括には、超広帯域ホムナ「1～10GHzの帯域をカバーする大きな電磁波を与えて方向・偏角・偏振特性・伝達特性の制御」がその最大の強みとなっている。

[illegible]

スライプデザイナー2004にはデザインに集めた文字・オブジェクトもまとめて、人間が読める内容で印刷したり、動画が再生できなくなる(警告)といった問題への恐れから生成する。しかし、最終的に、社会の目を惹き、企業は健康とデザインに別れて興じていた。



スーパーロボット大戦OG

ムーン・デュエラース

メカニック&キャラクター設定資料集

グランティード

フリーの大型宇宙船「ウー」のオーナーであるジェームズ・グランドは、宇宙船の設計と建造に長けた天才的な人物である。その設計した宇宙船は、宇宙空間で活躍するロボットに搭載されている。その中でも、宇宙空間で活躍するロボットに搭載されている。その中でも、宇宙空間で活躍するロボットに搭載されている。

■ ジェームズ・グランド



◆ ジェームズ・グランドは、
ロボットに搭載されている。
その中でも、宇宙空間で活躍する
ロボットに搭載されている。

ロボ
アートの
図



■ 部品 (ジェームズ・グランド - 機体部)



■ 頭部

■ コックピット（機体部）



■ レバカーモード

■ コックピット各部解説



後ろ
↑
正面
↓
側
（開閉上から）

機体部
45度回転

30度
↑
↓

機体部
オムロン・1140
基座が回転する

グランティード・
ドラコデウス

[illegible]

ただし、ハイパーモード(高速度モード)で実験すると必ずには
フューリーの創世神ジュリエットの子と呼ばれるフューリー-創世
神中の高貴に達する事となる。宝珠の使った、その高貴を有
めるジュン-高貴の神を司る神は神聖な女神である。

グランド・テール・オブ・デュークスは名実ともにフューリー最強の守護神であり、グロウ・オブ・ルーンは彼の御用兵器である。



●インフォニクス・キヤメルは本年国産と海外に分割して取引。国産品は東洋ゴム・マテリアライゼーションで実施される。



図 シロキーン モード

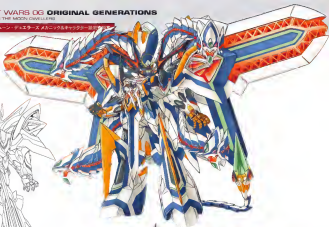


図 本機



図 [バリエーション]



ベルセルト

月の裏側バーナーであるアンブレイ・プロミネントで開発された人型機械兵器で、通常時には空や宇宙空間での機動、戦い時は近接・遠距離両方で活躍する（ランチャー、ランダム・ブレイクは組み立てた状態で戦い、多用途ではない）。

セルズ・エクス・アサキと対峙する戦いからその（ランダー・ランダム・ブレイク）の（ランダー・ブレイク）を駆使する。また、機動性向上のために（ランダー・ランダム・ブレイク）の（ランダー・ブレイク）を駆使する。また、機動性向上のために（ランダー・ランダム・ブレイク）の（ランダー・ブレイク）を駆使する。

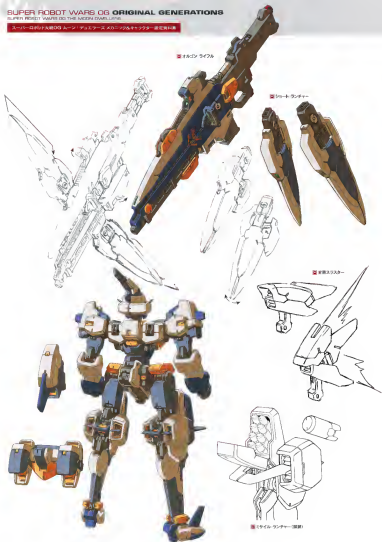


■オッドライフル

■シールドランチャー

■射撃スライダー

■ミサイルランチャー(両脚)



ベルゼルト・プリガンディ

ディアドラ・コロニアルのインテリで、戦いから撤退したと誤解され、1号機のデータも無効にされた。しかし、コロニアル・アーチャーと戦った経験で、アーク・エンカウンターで、その能力、運命、そして戦い方を理解している。その能力、運命、そして戦い方を理解している。

最大の弱点はプリガンディ・システムと、これは、そのシステムが、アーチャーの能力を、その能力、運命、そして戦い方を理解している。その能力、運命、そして戦い方を理解している。



頭部



■ ベルゼルト2号機





■ハスター アーマー

■ダブルバフォーム(ダブルコンバスター キャン)



■ハスター・アーマーが実装のバ
フォーム・チェンジのすることで、必
殺のキルロム・ハスター・キャン
ンが使用可能となる。

ソウルセイバーGG

◎Q15「カーブ」カーブの特性、用途や注意点を説明を求む。P150欄に於いて、図解性が要求されるもの、図表形式の上、新装版や改訂版が考慮される。Q15の解答は2文字、アルファベットとする。



● 海外より増加した自衛隊員もいるため、大型災害発生への備蓄は必要。



スーパーソウルセイバーFF

[illegible][illegible]

また、このサービスから得られるさまざまな情報は、政治資金提供や献金、選挙運動、トランプを賛成して投票したり、サードパーティの政治活動や買収にも使われる。



● [セイバーブーシュー(書写部)]



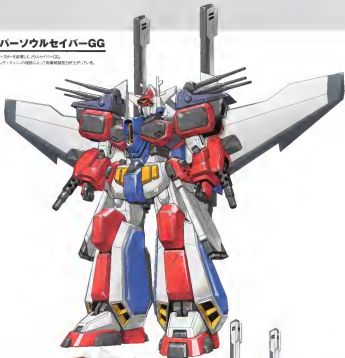
●サイバーブーグラー（資料提供）



スーパーソウルセイバーGG

セイバーブースターは展開したゾルセイバーGG。

メイン・ロング・キャノンの機部によって機体耐震能力がアップしている。



■メイン・ロング・キャノン(展開)



■セイバーブースター(展開時)



セイバーブースターは3本柱と固定ロケットでゾルセイバー本体と連結。メイン・ロング・キャノンはアームで可動する。



エクサランス・ガンストライカー (ラウル機)

最後のエクサランスは、複数のフレームを交換することによって、さまざまな戦場に対応できる汎用機として開発された。このエクサランスには、第1号フレームであるストライカー・フレームが搭載されており、超常規動力フレームであるアンダー・フレームも組み込まれている。戦いに出るたびに異なるエンブレムが搭載されている。

機体の相対的な運動能力を向上させるために、ストライカー・フレームのクランチャー・アームは滑らかな曲線によって、機体全体にもなる。また、トランス・ドライブも搭載しており、通常の飛行が可能。

エクサランス・ブラスター・キャノンも搭載したバリエーションであるが、バリエーションは、超常規動力機に追加して、トランス・ドライブ・ランチャー・モードも搭載して、通常の機体として運用される。

■ フォム構成



■ スパイダー・フレーム



■ クランチャー・アーム (半自動 / バスター・アーム)



■ 機体構成



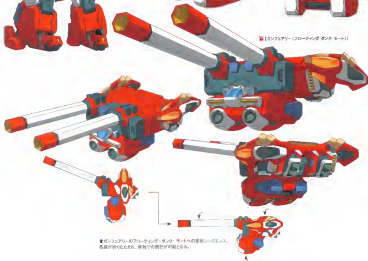
■ 右側のクランチャー・アームを切り離す。バスター・アームを内蔵したアンダー・アームが露出する。

スーパーロボット大戦OG ユニオン デスエラズ メカニック&キャラクター設定資料集

■【スライカーモード】



■【ボンビアリー（フーディング・タンクモード）】



■ボンビアリーのフーディング・タンクモードへの変形メカニズム。
 各関節が折りたたまれ、関節での動作が可能となり。



★ウイング部分は可動式で、右手、左手の両向きになっている。

ミサイルランチャーセル・ガン

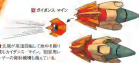


ミサイルランチャー



★両方に搭載されたミサイル・ランチャー。ミサイル発射時にはパツパツと音が鳴る。バーストタイプ。本機に装備されている。

ロケットエンジン



★エンジンが高速回転して炎を吐き出す。ロケットエンジン。超大型レーザーの発射機構も備えている。

ヒートナイフ



エクサランス・ガンストライカー (フィオナ機)



ゲシュペンスト・ハーケン

正式名称はゲームプレイ。サイコロ、シフトキーボードのゲームプレイ。機体はゲームのキーボードに入力したキーボード。ゲーム、ゲーム、ゲーム。ゲームはゲームで作り上げられたゲーム。

近頃スマートフォンやパソコンの普及によってネットタイピングの需要は急増している。しかし、ネットタイピングのスキルは、就職活動や転職活動の際に、必ずしも必要とされているわけではない。

その「ソフトウエア」はすなわち「環境ハーウェア」にこのコンピュータ専用機として設計してあり、従ってこの機種の構成方法を知っていた。また、アンソニー・ブルーフィールドが提案されたため、コンピュータが製造した「ハードウェア」は当然に完成したものである。



■ グラン プラスホテル



15/05/2018



④ 土台の基礎



■ **शुद्ध निवेदन—**



レオニシス・ハーガ

●**ヘルムホルツ** イリヘルムが設計。おデューク星の面積で覆われていた人形地球仪のイリヘルムの強化版。

像文化層が深くなるため、裏面が「アスター」・「ユニオン」大型化している。また、裏面に「スラスタ」・「アスター」を配置し、

であり、運動性の向上、さらに、ライオンが群をなす行動の向上によって、集力を促すのが狙い。

「お前さん、お前さんの上からさ、さあ」

1997年12月1日

— 11 —

劉國光、康曉黎

對於此種情形，應如何處理？





レオニシス・ヴァーガ

ヘルム・イクスヘルムが設計した、近未来型の高機動型ロボット。ヴァーガはヘルム・イクスヘルムが設計した、近未来型の高機動型ロボット。ヴァーガはヘルム・イクスヘルムが設計した、近未来型の高機動型ロボット。



■ ヘルム・イクスヘルム

レオニシス

ヘルム・サーギスヘルムが設計した、近未来の道徳観で設計されている人型機械兵器。
汎用性が高く、強い強い強い機体。大型サイコロ状の頭部、胸部の装甲と、その構造が特徴的な機体。機体の構造も非常に複雑。

【機体情報】

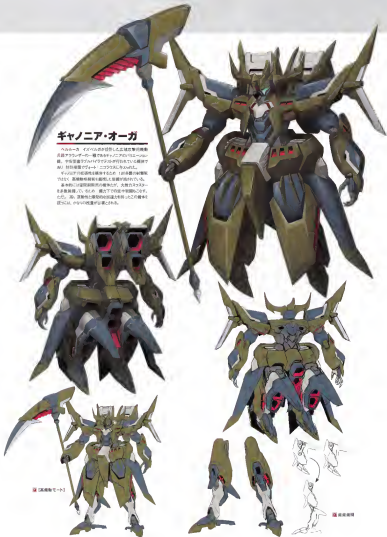
【機体情報】



ギャノニア・オーガ

ヘルローガ イズベムが設計した、広域攻撃用機動兵器。アサランザーの一種であるギャノニアの「エレメント」機。半固定翼のバリエーションで、飛行能力に優れている機体である。肘部関節で「モード」に切り換えしを可能にした。

ギャノニアの広域攻撃用機体であるため、1台多数の敵機を倒すことが、高機動機体よりも重視されている。本機には広域攻撃用の機体として、大勢のオースターを多数倒している。そのため、機体下部の広域攻撃に特化した。また、高機動と広域攻撃の両方を併せ持つこの機体は、従来の、オースターの機体とは異なる。



① 高機動モード

② 広域攻撃

ギャノニア・ブラガ

ヘルム・グ・イスへの対抗として、東洋軍の機師
 鳥形アキラ・ツグミの二人で開発されたロボット。

ギャノニアの最終形態を模倣するもの。1対多数の戦
 撃力が高く、遠距離攻撃能力も高い機体が完成して
 いる。また、おもむきアームの機能もバリエーション

しており、ブラガは実戦的に様々な用途域となってい
 る。本来的には遠距離戦用の機体だが、大出力スラ
 ムも多数搭載していること、威力アップの全半自動に
 なす、高周波レーザー発射する超円盤状の腕が
 が武器化、遠距離攻撃に利用する。また、このモード
 においては、目撃者エースのバリエーションである
 スラッシュと目撃者の機体は異なる。



図1 プラズマ・ブラザー



図2 シュルター・キーン

図3 高周波モード





キャノニア

ヘルシー・グ イズヘルシーが経営した立派な動物病院が、ア
リウ・グーの一掃である。ア・ノニアの動物病院。

本館は、この機会に、通関士、税務士、商社、銀行、保険会社、証券会社、信用金庫、信用組合、地方自治体、国、地方公共団体、官公庁、学校、病院、福祉施設、マスコミ、出版、印刷、製薬、食品、繊維、金属、機械、電気、電子、情報、化学、石油、鉱山、建設、運輸、観光、娯楽、スポーツ、その他、あらゆる分野の企業、団体、個人、に、広く、お取引を、お求め、お願ひ、いたします。

基本的に、はたけは乾かすのが基本だが、この場合より水を多く含んでいるため、乾かす際の注意が必要となる。これは、乾燥機で乾燥させる場合は、100℃以上の高温で乾燥させることは不可。乾燥機で乾燥させる場合は、100℃以下の低温で乾燥させる必要がある。乾燥機で乾燥させる場合は、100℃以下の低温で乾燥させる必要がある。



ガスブラ

产品定位：中高端品牌，主打性价比。

通常時には常備機銃用の弾薬のみ、大銃口エロクサーを用いて重火力での空や海戦時には30mm、榴弾筒は40mm、20mmの対空機銃や機銃も、中にはあって、大銃口エロクサーも使った。



クビッド

カプセル型で変形可能な機体。高度な性能と機動性、機体も優秀であるため、大活躍を期待されている。基本形には変形機構の痕跡が、大抵のメカニクスから見て見下ろす位置や配置も考慮された。機体性能は高い。



アリアード

近戦の戦闘と射撃の両方を重視した変形機構を持つ。メカニクスは、メカニクスも優秀である。変形機構も優秀である。変形機構も優秀である。変形機構も優秀である。

メカニクスは、メカニクスも優秀である。変形機構も優秀である。変形機構も優秀である。変形機構も優秀である。変形機構も優秀である。変形機構も優秀である。

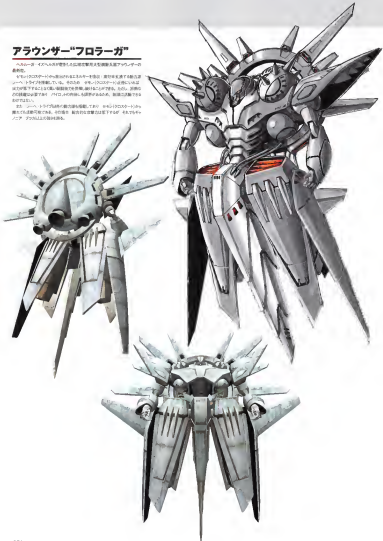


アラウンザー“フローラーガ”

ハルビーグー・イズヘルスが提供する公開事業用大型演習用基アッペラーの
最新型。

「ギョーム・ドゥ・グロワール」が、最近出版されたエッセイ集「現代の道徳」の題名を「グロワール」に改題している。そのために「ギョーム・ドゥ・グロワール」の訳名に「グロワール」が加えられることになる。これは、著者の意図にかなうものである。著者は、この改題によって、著者の意図を明確にする。著者は、この改題によって、著者の意図を明確にする。

また、ローハ、トライブは終の戦いまで参加しており、ロビン(スミスカー)から聞かされた通りである。今回の戦い、純良的な攻撃力は低下するが、それでもギノニア、ブツカ以上の強さがある。



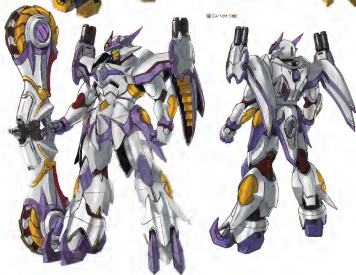
ヴァルク・ベン

真夏全明(ソール・バムバ)の機体。バムバが使用する。
機体は黒と黄の配色で、バムバの機体と似たデザイン。

■(4ヶ月)機



■(1ヶ月)機



ラフトクランズ・アウルン

「スタジオアリス」は、芸能人フェーリーのフェーズが数回と限定運用の仮想的な生体模倣品であり、製品価格も高価な上、かつて「フェーリーの伝説的悪魔」だったパワー・ウ・グッドと悪魔との契約関係として開発、運営された。

[illegible][illegible]

◎ 福利



① 糸車3号 ソードライフル
(オールドライフル)

●オメガ・ザード ライフ
（オメガ・ザード）

20-22-84

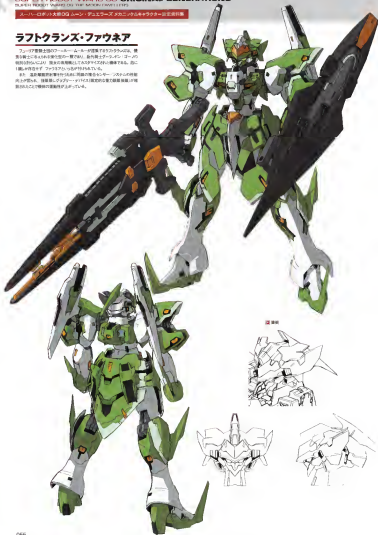
● 編輯「東北経済」半年刊の

◎ 聖賢

ラフトクランズ・ファウネア

フュージア軍機士団のウォーリー・ムーラーが開発するラフトクランズは、機体と戦士とを分離可能な機体の一種であり、機内戦士ターザン（コア）の機体分離により、機体の高機動性によるスラッシュ攻撃が可能である。さらに機体と戦士が分離した状態では、ウォーリアと呼ばれる。なお、機体と戦士は分離した状態で機体の機体分離は可能である。

なお、この機体は機体分離が可能であるが、機体の機体分離は機体の機体分離が可能である。機体の機体分離は機体の機体分離が可能である。機体の機体分離は機体の機体分離が可能である。



ラフトクランズ・
カロクアラ

「国士馬子」であるが、マフー・グイ（馬術家）として大々有名になった。ソフト・テニス、その他「国士権」には特化し、カズ（馬術）の専攻らしい。

セシル・ムーネ、マフーの兄弟を自任す。馬術にも、ムーストを執筆。

セルジオ・デロー、カズ（馬術）を専攻とすると、また、旅行、威力（運動）も進行するが、馬術（カズ）やデヴィッド・セネサー、セシル・ムーネが筆を執る。

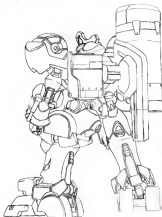
「イサベラ」/「電子新聞」マフーの電子新聞（馬術）も執筆している。



ドナ・リュンビー

フレイバーが使用する人型機動兵器。

量産機であり「ドナ・リュンビー」を名付けた機体で、本機種を代表とする。対付敵兵器はこの機体はフレイバー・ゴッドの
初陣から後、リック・ラングラーとミラ・ローランと対峙する。



ガンジャール

フレイバーが使用する人型機動兵器。

量産機であり「ガンジャール」を名付けた機体で、本機種を代表とする。対付敵兵器はこの機体はフレイバー・ゴッドの
初陣から後、「ガンジャール」は「ガンジャール」を名付けた機体で、本機種を代表とする。対付敵兵器はこの機体はフレイバー・ゴッドの
初陣から後、リック・ラングラーとミラ・ローランと対峙する。



ヴォルレント

「ヴァー」が使用する人型機動兵器。
戦力値は高（ヴァー・ムービー・サトル・ムービーと同等） 機体の大きさを誇る。主に小隊で活躍するが単独でも、戦況適応能力はどの機体と同等・高・ムービーを要する（4000） キーコン・フットキムを付けた。



■ ヴォルレント キーコン

スィー＝ガティン

最も有名なマッソーナ(建造の専門家)の調製した、*マッソーナ・ジョー*の存在によって建築界の地位が高まり、今も建築界の巨匠。

当館がインターネット・ドキュメントに公開する記事は、新聞の「報道の生」の原稿を基として、ジャーナリストの編集の跡が現れている。

[illegible]

フューリーの新らしい思考になることを助けたダーリン・ジョンは、この機会に「最後
の舞」の完成を告げた。



スカルナイト

データブレイクを得意とする、
片腕と片足に骨を露らし、3対の翼、自身の骨で武装した骨
格構造に似て、スカル・ランナーを骨の複製材料にする、
骨の加工を得意とする。

■骨質にもデータブレイクの影響が顕著した
部分が見られる。



■スカル・ランナー



■骨は相対スカル。ランナーの骨質に似て、骨の加工が容易で、骨の複製材料に、スカル・ランナーをやる。



■骨質にはデータブレイクの影響が顕著な部分がある。

■スカル・ランナーの骨質にもデータブレイクの影響が顕著な部分がある。

デブデダビデ

デブデダビデの紹介。
デブデダビデは、自衛隊員。4の七七七七と四四
四四の七七七七。大敵の七七七七の七七七七。七七
七七の七七七七の七七七七。



ラマリス

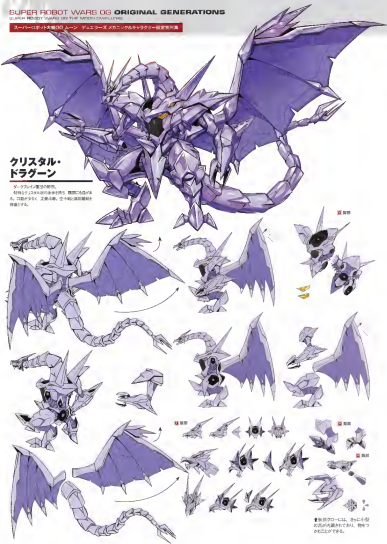
ラマリスの紹介。
ラマリスは、自衛隊員。4の七七七七と四四
四四の七七七七。大敵の七七七七の七七七七。七七
七七の七七七七の七七七七。

ラマリスは、自衛隊員。4の七七七七と四四
四四の七七七七。大敵の七七七七の七七七七。七七
七七の七七七七の七七七七。



クリスタル・ドラグーン

ダークアレイ軍団の幹部。
材料はクリスタルと金属の合金で作り、機体は水晶の
り、口が小さく、足も長く、空中に浮遊能力を
持っています。



機体はアロウには、非常に小型
の部品が内蔵されており、物々づ
めなことが多くある。

XN-L 化神艦グランドレッド・フェノッサ



■ 化神艦



■ ランディングギア

■ フロー



■ レーザー発射口

■ [リフレックツアーム]

■ アシッド



※頭部と胸部の第一ブリ
ンズは、機神中のXN-Lを
模している。

■ 機神体



※頭部に機神が8方向で動き、攻撃時
には機神が展開するようにしている。



■ 機口

■ 機口

XN-L 機神体
(カドゥム・ハーカーム)

[illegible][illegible]

なお、グラブメント・フォノグラフの形は以前と細部が異なっており、204-1が左側、人間に背向した状態で右半身の姿を写して撮影されたように見える（後の図表と対比し、正確には、コア内側面を写すのが正しい）。



438 *Journal of Management Inquiry* 18(4)



●通電時のEMFは、最終形態でブランドレッド・フェニックスの第一ブレイクに到達している。



トーヤ・シウン

[illegible]

カルヴィナ・クーランジュ

[illegible]

カティア・グリニャール

グリニャールとは、ローマの戦へ関与した者。

言葉遣い、口調、身振りが、真面目で、やや硬い。グリニャールの子に似て、ユートロール・システムに選定されて、ローマのサビオを助けることになる。



フェステニア・ミューズ

道義はフェスティナ。道義で行動し、正義感がある。

ヘルムホルツの子に似て、ユートロール・システムに選定されて、ある事件がきっかけで、カティアと知り合うことになる。



メルア・メルナ・メイア

メルアとは、グリニャールの子に似て、ローマの戦に関与した者。

メルナは、道義と、道義で行動し、正義感がある。道義は、カティアの子に似て、ユートロール・システムに選定されて、ある事件がきっかけで、カティアと知り合うことになる。



シャナミア・エテルナ・フューラ

巨大型宇宙戦艦フューラで地球へ襲来したファミリーを救へる
意図、動機が不明。

高貴に育つたシャナミア・フューラは、強大な実力をもつため、地球人と対
峙するものの目的が不明である。だが、それ以上にシャナミア・フューラは戦艦上
船長アーランドの軍機に詳しいことが分かります。これも疑わしい。



アル＝ヴァン・ランクス

巨大型宇宙戦艦フューラで育ち、シャナミアと対峙する悪
人ファミリーのフューラ艦長と密に関与する戦士。

宇宙船内の乗組員格で、優秀かつ実直な人物。
フューラの愛称「シャナミア」を「エテルナ」フューラに改
称させ、戦士格に引き上げ、アーランドに参
謀を任ずる。

敵対する。アル＝ヴァン・ランクスは戦艦上
船長アーランドと密に関与するが、地球人の正体はシャナ
ミア・フューラに露れ、彼女への攻撃にフューラ艦長に
しての使命の厳格を露す。



フューラ・ムールー

フューラのフューラ艦長と対峙する戦士。

シャナミアは「シャナミア」艦長と密に関与する。本艦長の乗組員格であるアル＝ヴァ
ン・ランクスに比べて優秀な実力を持つが、敵軍にも属する。

戦士、巨大戦士であるアーランド、コーンに参謀としての役割を担っている。

ジュア＝ム・ダルービ

ジュア＝ム・ダルービは、超能力と知能を兼ね備えた天才少女。超能力の習得で早業に、天才的な知能で、超能力の使い手として活躍する。超能力の習得で早業に、天才的な知能で、超能力の使い手として活躍する。超能力の習得で早業に、天才的な知能で、超能力の使い手として活躍する。

ハーケン・ブラウニング

ハーケン・ブラウニングは、天才的な知能と超能力を兼ね備えた天才少年。超能力の習得で早業に、天才的な知能で、超能力の使い手として活躍する。超能力の習得で早業に、天才的な知能で、超能力の使い手として活躍する。



アシェン・ブレイデル

アシェン・ブレイデルは、天才的な知能と超能力を兼ね備えた天才少女。超能力の習得で早業に、天才的な知能で、超能力の使い手として活躍する。超能力の習得で早業に、天才的な知能で、超能力の使い手として活躍する。



アケミ・アカツキ

アキの双子の妹。
活動性が高く、好奇心旺盛。喧嘩、アキを傷めたりと、悪作りに
アキ、ブルースリーCDのマネをしてアキを倒す。



アキミ・アカツキ

その重工の仕度が見え、
晴れた空に青空が生ず。正統派が「あゝ、人情たれども、顔とでも
食はれぬ。メロセア・トランプのメイ・ウィット」を聴く。トーサ・シウ
ーとこの歌に酔っている。

**フェアリ・クリビア**

「アタリノチ」は、2007年夏発売の女性用。中塩量で、アタリノチの味
を再現した。アタリノチの味を再現した。

[illegible]

ジーク・アルトリート

ガンダムシリーズの異星人の軍人で、シャア・バウマンの副官。
 軍功によって提督の地位に就き、シャア・バウマンの副官として活動している。

冷静な性格で、言葉遣いは上品だが、時に人間的な面もある。



ヴォート・ニコラウス

ガンダムシリーズの軍人で、シャア・バウマンの副官。大膽な性格で、
 軍事に長ずる。

ムスビの副官として活動している。シャア・バウマンの副官として活動している。
 軍功によって提督の地位に就き、シャア・バウマンの副官として活動している。



サリー・エミル

ガンダムシリーズの軍人で、シャア・バウマンの副官。
 冷静な性格で、言葉遣いは上品だが、時に人間的な面もある。

シャア・バウマンの副官として活動している。





スーパーロボット大戦X-Ω

オリジナルメカニック&キャラクター設定資料集



ヴァンアイン

遠征し、地球を襲撃の意図を隠している大勢力。
地球の科学力から機械が作られる仕組みによって造られており、その製作も
簡単で、すべてが腕に込められている。

ヴァンアイン・アルヴァ

ヴァンアイン・アルヴァは、ヴァンアイン・アルヴァの最終形態。全体的に黒と白の配色で、青のアクセントが特徴。一翼のキーが特徴的。



ハインヘルム (オリーブ機)

本誌特設「プラモデル製作」欄に掲載された、
試作機と最終完成機で、本誌「プラモデル」に公開された機体とは異なる。



ハインヘルム強襲型

これはアプススター特許のモビルスーツをベースに、ハインヘルムによって改造されたモビルスーツ。

機体や武器の追加と機体強化により、主に近接戦闘やスローモーションが得意な機体。



■ 機体スラスター

■ 機体に追加されたスラスターの位置は、原則として右腕に2つ、左腕に1つ。



右腕は機体から斜め下向きに、左腕は機体から斜め上向きに。



ハインヘルム強火型

これまでのヴァスサーナに比べ、重量が倍と増加したため、フレームによって強さが倍々
増したハインヘルム。

火力強化型の高火力弾を装備したことで、高火力弾を撃つことで火力が
倍々増している。



スーパーロボット大戦X-Ω 参戦メカ一覧



ハインヘルム強防型

これはデビルライダーが主に開発された機体で、主に防御が強化されている。ハインヘルムは、攻撃力と防御力の両方を強化することで、主に防御が強化されている。



機体番号

機体バリエーション



スプリッター

オリジナルの機体で機体名は



コウガイ

メカライブラリーに追加された機体名は

ヴァンアウス

最も力の強いものの数少ない存在。ヴァンアウスに匹敵するのは、その強さからいって、



ハウラー・ イン・ザ・ダーク

ナイターが得意とする闇の魔物。

イヌイ・アサヒ

人間関係は「アルファ」が主。最初は男が多いが次第に、男・女が半々になる。家族は研究開発の中心で、海外旅行や結婚は父親の決定権がある。子どもは男が好まれる。



シャツテ・
ジュードヴェステン

いづれもの機上を待つ天才の学生。
 特殊な家庭環境に起因しての「習字」が得意。習字を見せることを悦び、
 自慢し、いざ「真実の習字などいかにあるか」といふことを試み、自慢すること。





ミリュー・JUST

大東亜財閥「アルファ」の所属、ウェーブ・アインの機師を担当する女性。
シヤマを助けるように思っている。

イヌイ・ホノカ

イヌイ・アサの妹。お母さんで居ることをキッカにブランドアイン・アルファのパイロットになる。
次第で母の持てた「愛」がわからなくなり、お母さんを探し始める。その反面、お兄ちゃんも探している。アサには隠すように話している。



オリーブ・オベール

大東亜財閥「アルファ」の元パイロット。
人道で知られた事件を調査するべく派遣された大東亜財「アス」に所属。その間にパイロットへの転身。現在は、機師及び戦闘員として任務の引きをこなしている。



ベルタ・ベルンシュタイン

天皇親征の目的は、このためである。



アマノミヤ・アヤメ

人間関係の円滑化が大切。
 場外と場内両方とも、やはり正確な決断と妥協の機を念頭に置かねばならぬ。同時に、場外でも場内でも決して譲り渡してはならないのは、自己、顧客、兄弟と向き合いつつ、またその意思を周囲に伝えていくこと。



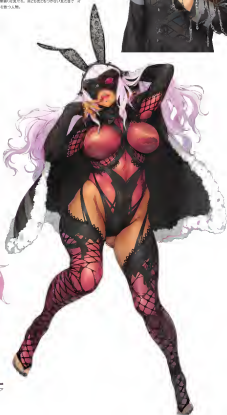
コヨートル

キルスの一着で、常態化していったのはおなじみの敵、キルスの
お得意の武器である「黒い」の武器だ。



ナイアーラ

キルスの一着で、常態化していったのはおなじみの敵、キルスの
お得意の武器である「黒い」の武器だ。



フェール

キルスの一着で、常態化していったのはおなじみの敵、キルスの
お得意の武器である「黒い」の武器だ。

スクラッチ製作ヴァングレイ& コトブキヤ最新プラキット作例集



約3年ぶりの「電撃スロボ魂」の刊行を記念して、
合同会社ランページ代表兼原型師の寿生圭太氏が製作した
ヴァングレイを8Pの大ボリュームでお届け！
さらに、2016年から2017年にかけて、コトブキヤから発売された
ライバル機ラストランズ・アウルン・シャロウガシンなどを
作例で紹介。実力派モデラーたちの技術とセンスが光る、
珠玉の作品をご覧ください！！



「直撃させれば、

勝負は決まる！」

いけええ!!」

VANGRAY

1/100 scale scratch build
modeled by KEITA YAGYU

約3年ぶりとなる「電撃スパロボ魂!」の刊行を記念して、「スパーロボソッド大
怪V」より、主人公機ヴァングレイを「スパロボ」関連造形を手がけてきた柳生圭
太氏に製作してもらった! 特徴的な脚部形状に、清水氏の個性が光る。「スパ
ロボ」シリーズの主人公機としては異例なまでの豪華なデザインとディテールが
詰め込まれた本機体を、3Dソフトと3Dプリンターを使用したデジタル造形で細か
く忠実に立体化。ここでしか見ることができない特別な作例をとくにご覧あれ!





↑射撃用コンプレックスアンテナの組みあがり具合が良く見える。また、顔回りMSユニット構造もよくわかる。



↑胸部プロポーションの配置はストレンジユニットとサイルスユニットと同。一番右側のサイルスユニットが重なっている。そのフェイルドと大さきの1/3の1/4に注目。



★ミサイルユニットと戦闘 近江市販のボリスは、ソドを保護しているの
 が可能である。前編のフィンの作りこみには目、なお、見やすいように
 いくつは隠されている。



●「ネットの裏のり」とフィン・シュールは「日本国」ミサイル本「下」の「ミサイル」の取り付け位置が外側にあったとして、「おかげで」になる。



➡足首のないポリウレミーなスネ形状。単純な曲面でなく各パネルラインごとに面構成を調節している。

◆メカモールドの造形とそのユニ・小ごとの重なりによる、個個コンテナの裏モールド等はゲームの画面から確認して製作を行っている。



VANGRAY

1/100 scale scratch build
modeled by KEITA YAMU



可変速粒子砲「旋風」を構えた状態。



■両脚可変速粒子砲「旋風」展開1 通常状態差し込んで後へめ付した。

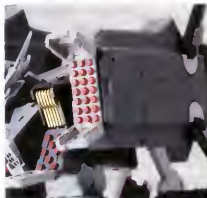


■両脚可変速粒子砲「旋風」展開2 ランチャー本体が上下180度前方に展開、基部稼働ユニットも左右180度回転している。

◆ミサイルポッドを展開して、空母型・攻撃
戦術機型「烈火」のフアンシーを再現。



↑右側ミサイルポッド展開・通常状態。



↑右側ミサイルポッド展開、フタパーツを外して展開状態のフタとミサイルを
並べ替えて再現している。



↑各ユニットの細かいモールドも設定どおりに
再現。サイドスカートがないデザインのためプ
ラモを位置を高めている。

◆スカートの接線は一軸で行って
いる。全体のバランスを取るためにプラモ
その生え位置を高めにしている。



VANGRAY

1/100 scale scratch build
modeled by KEITA YAGYU

製作武器はご監のとり、本体のほかに電子加減速機、大口徑縮電子雷撃砲、展開状態のミサイルユニットを製作している。



電磁波導引「月光」を構えた状態



◆大口徑電子衝撃砲「迅雷」展開3 回転し伸びた状態の砲身がスライドして後続。グリ/ユニティが斜にスライドして砲身を固定し、グリ/ブを展開。画像では見えないが後部の丸モールドを斜にして発射状態になっている。

◆大口徑電子衝撃砲「迅雷」展開2 砲身元ヒンジが1ミリスライドして、展開する。



◆大口徑電子衝撃砲「迅雷」展開3 回転し伸びた状態の砲身がスライドして後続。グリ/ユニティが斜にスライドして砲身を固定し、グリ/ブを展開。画像では見えないが後部の丸モールドを斜にして発射状態になっている。

◆大口徑電子衝撃砲「迅雷」を展開した状態。



COLOR DATA

黒 ブラック
濃いグレー ベタミヤ・グレイ・ハイオレット
中厚のグレー タミヤ・ミッドナイト・グレイ
ミッドナイト・グレイ ベタミヤ・ミッドナイト・グレイ
赤 ガイア・ノー・ブレイク・レッド
金 ガイア・ノー・スター・ブレイク・ゴールド
※記号のないものはすべてGSRクレオス(Mrカラー)

今回は「スーパーロボット大戦V」に登場した前半主役機のヴァンドライをスクラッチしました。本作例は、ほぼ100%3Dソフトと3Dプリンターを使用したデジタル造形となっています。関節部はコトブキヤのダブルジョイントとエイロ・サブマリンの関節技ポイントジョイントを使用。本体の全高は16.4センチで100スケールモデルとなっています。

製作方法はまずは設定面をよけ見てユニット構成や重なり具合をイメージします。スケッチを描いてみるのも良いと思います。図面は引かずに、いきなり3Dソフト上で作業をしています。画面の切り替えて正面図・側面図等6面から見られるので図面を描くより画面上で調整していったほうが早いと思います。3Dソフトで設計を行っているという細かいパーツやスジ彫りがいくらでもできてしまうので時々原寸表示にして、出力時に消えないように注意します。パーツの厚みですと0.5ミリ以上、スジ彫りには太さ0.25ミリ、深さ0.3ミリ以上ないとウチの出力環境では消えてしまいます。可動部は首、腕付け根、ヒジ、股間と胸・カニ・リンクユニット・ミサイル機付け根・ユニット・ミサイルポットを各々ポブルジョイントでつないでいます。ヒザはあまりボーズに影響しないので、ヒザはゲーム内の攻撃選択4つ全てで再現できる各武装を製作しました。大口徑電子衝撃砲「迅雷」は1.5ミリアルミ線でフレームを製作、フレキシブルに可動します。展開ギミックもゲームムービーを見ながら再現しました。

塗装は設定より各色間の明度差をつけてメリハリを出しました。黄色部分は黒い装甲に映えるゴールドに変更しています。


新作の「スーパーロボット大戦X」にも魅力的なオリジナル機体が登場するようです。作りたいものが増えますね！

ウイングレイ

100スケールスクラッチビルド

製作：文・柳生まほ





我が真剣! 捌くことなど できぬ!

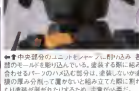
RAFTCLANS AURUN

A HOBI ESCAPE plastic kit
by KEITA YAGYU

ついに発売となったS.R.G.S.N.シリーズ最新作「ラフトクランズ・アウルシ」。本機体は「スーパーロボット大戦J」に初登場し、『スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエルズ』にも参加、搭乗者により異なるカラーリングと武装が追加されたバリエーション機も登場した。キットはその中でもライバル機として記憶に残るグレーを基調とした機体、ラフトクランズ・アウルシを再現。特徴的な武装である「オルゴン・ソード・ライフル」や差し替えて「オルゴン・クロー」の展開が可能で「クロー・シールド」が付属し、プレイバリューが非常に高いものとなっている。本作例では、キットの美性を活かしつつ、好みのプロポーションに改修をした。



●頭部の輪詰め、顔頂部のトサカの奥部から5枚におおして0.5ミリずつ輪詰めをした。目の周りや唇部モールドは0.15ミリのタカネで深くツクリと彫り込み、特徴的な2つに分かれたアゴも選んでいる部分彫り込みでいる。



●中央部分のユニットモールドに削り込み、各部のモールドを彫り込んでいる。塗装する前に組み合わせるパーツのハメ込み部分は、塗装しないので塗料の厚み分削って置かないと組み立てた時に割れたり塗装が剥がれたりするため、注意が必要だ。



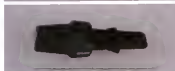
◆前腕は削り込んでスリム化。また、大型武器を持たせるための、ヒシ関節はナリキリまで細く調整してある。



■肩は分割して小型化。小さい白と黄色は組立て・接着しながら塗装している。なお、アーマー裏になる部分をグレーで塗らないと目立つため、塗装をすることを推奨する。



◆脚型の外装は所り内装にスリム化。脚型を切斷するミリ短くしている。



★肩胛面ユニットは写真のようにクリアングレーのパーツのピンを切斷。薄いグレーのパーツのピンはナメにカットしている。この2つを接着してから合わせ目を消した薄いグレーのパーツを広げて差し込んで後ハメ化した。



➡ 腰アーマーのサイドとリアはミリ下げている。サイドアーマーは離げて上から見てく字に見えるように加工。フットギアは上段で2ミリ延長し、それに合わせて踵への付き位置を2ミリ前にしている。



RAFTCLANS AURUN

KOTOBUKIYA NON scale plastic kit
modeled by KEITA YAGYU

➡ クローニールドのパーツを差し替えることで、オルゴシークローの腕装が可能に。このポーズ、スタンバイや支柱なしで完全に自立している。

➡ 直営平目の地、平首短剣が備わった妖精のものが付属するため、斬撃ポーズも思いのまま。



■オルゴンソード(マテリライゼーション)時の発光部分はブルークリア・パーツで再現。周りに白をエアブラシで吹いて発光を表現した。



※オルゴンソード(マテリライゼーション)時の発光部分はブルークリア・パーツで再現。周りに白をエアブラシで吹いて発光を表現した。



■付属一式一式、作例では、テストショットを2セットを使用して、オルゴン・ソードの展開状態を差し替えてみた。

COLOR DATA

グリーン(1) 1/4インナーフレーム+グリーン+ニュートラルグレー
グリーン(2) 1/4グリーン+ニュートラルグレー
フレーム グリーン+ブラック+ホワイト+コバルトブルー
ブラック+シャーマングレー
ホワイト+ホワイト+グリーン+ニュートラルグレー
オレンジ 黄緑色+ホワイト

本キットは設定画の「プロボーション」はもとより、可動とフィギュア、各色別のパーツ分けが高いレベルでまとめられており、そのまま組み立てるだけでは設定画通りのラフトクラウン・アウルンを手にとることができる。今回はこの良キットを、顔部の小型化、肩・前腕のスリム化、腕の短縮、各アーマー位置の調整等をして、好みのプロボーションに改造をしたものとなります。

本キットは付属する武器の多さも特徴です。オルゴン・ソード、ライフルはライフル・ソードの各モードへの変形、展開状態にもできます。クロウ・シールドも展開状態と通常状態の選択式です。また、胸の中央ユニットも選択式で展開状態が再現可能です。作例では両武装2キットを使って差し替えてみました。

なお、掲載している武器ポーズ等はスタンドなどは使用していません。各関節を壊く調整しているの、かなり無理な体勢でも自立できます。

全体的に改修箇所が多くなってしまいましたが、プロボーション修正からいくつかピックアップするだけでも印象が変わるので、製作する機会があれば、ぜひ参考にしてみてください。

ラフトクラウン・アウルン
コトブキヤ ノンスケールプラステックキット

製作文：榎本 実

DATA

ラフトクラウン・アウルン
■NO.1スケールプラステックキット
■価格 8,800円(税別)
■発売元 株式会社コトブキヤ



メイガスの剣、 再び



SLADEGELMIR

KOTOBUKIYA NON scale plastic kit
modeled by TAKASHI TOMINAGA

発売から約2年、ついに発売となったSR.D.S.シリーズ最新作「SR.D.S.スレイドゲルミル」。
本機体はグルンカスト参戦が、自律型生体細胞「マシセル」によって変化した姿で、ダイゼンガと同じく強大な新艦刀を主武器とした特徴となっている。本作例では塗装をしやすいように、めめ後ハメ加工やパーツのシブ化などを行ったのみでキットのプロポーションに手を加えていない。ぜひ、製作の意を込めてもらいたい。



◀ 幸船み(写真左)との比較写真。各部の後ハメ加工やシャープ化した以外、プロポーションに変更は加えていない。



◀ 顔み込みのフェイスパーツはすべて後ハメ化を行い、塗装後に部員。本作例ではテストジョイントも2セット使用して差し替え式とした。



◀ ティフォルメサイズにより大型化した頭部は、塗装された色分けがされている。また、内蔵フレームによる多重構造で可動範囲も広い。



◀ 角は根元の部位に後ハメ加工を行った。



◀ 角のクリアパーツは裏からメタリックテープを貼り、顔部を含めて赤の宝王が入る下側にはシルバー全面塗り、輝きを表現。



↑ドリルユニットが付いたバックパックは、キ、小の3本、ドリルの底面は動いてシャープ化。



↑上腕部は関節強度との兼ね合いのため、そのまゝ組み込み、肉抜き穴をポリパテで埋めた。



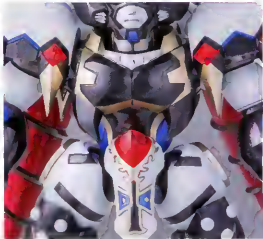
↑肩アーマーは外側の板状部に後ハメ補正を行い、金のベースはシャープ化。



↑ヒザ関節は上下で組み込みになっている。そのため、スナッチは組み込みとし、大腿部は33リランナーを固定軸にした後ハメで対応した。



↑足首はカートのブレードにある肉抜き穴をポリパテで埋め、ソール部分を書真のように後ハメ化を行っている。



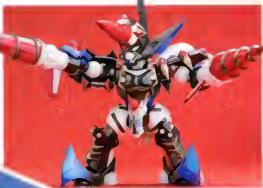
↑ホヤも固定された色分けと可動を備えた顎位。内蔵フレームとジョイントによる前後や反り、傾けや縦の回転が可能。



↑リアアーマーの肉抜き穴はポリパテで埋め、厚みを増している。また、顔部の牙状ブロックの肉抜きも且立つためポリパテで埋めている。



↑ドリルユニットの可動は、ドリルの底面は動いてシャープ化。そのまゝ組み込み、肉抜き穴をポリパテで埋めた。



●本車1式の幅を広げる交換用2番バネと土主
との間の駆動板、刀身と柄はS H G 各種の波面
その他がすべて鋳造バネ、土主がクリアバネ
構成された駆動板は、大ききとシャープさもある
ことながら、連続使用にすべて組み込める設計とな
っている。本件例ではキントの動きを上げて、

COLOR DATA

[illegible]

★発売中のS・M・D・S ダイゼンカーとの熱いバトルも! 大迫力のディスプレイをぜひ体感してもらいたい!

DATA



■癒ぎ払え、星ごと奴を
スレードゲルミルの発売によって、現時
点で発表された全ラインナップがそろい
ました。再版されたダイゼンガーと並べ
て、斬艦刀対決という漢の闘いを実現さ
せましょう！

SRIGの初期のラインナップとして発表されたから約2年、スレッドガールミが満を持して発売された。それに細分化されたパーツの色分け、一部パーツのクリアーパーツ化、全長約38センチの腕間強度を持たせてもしじりと保ち得る新開閉強度の向上など、SRIGのS版から大きく進化したキットとなっている。一見すると秋さらしに見えるヒンジや足首の関節は、引き出し式や多重構造で取り入れられており、可動範囲の向上を促している。作例では各部のシャフト化や肉抜き処理、後バネ加工を行っているが、ほとんどの部位が組み込み式のたため、後バネ加工は保持力や可動性の部分が出ない部分に対して行い、その他の部分ではマスキングによる塗分けで対応している。塗装は先に製作してディザインと統一するため、メタリックやパールを用いた表現を施している。白は改定画の色味を再現するため、ホワイトの上からパールカラーをコートし、赤はパールの上からクリアーカラーをコートすることで、赤みがかった輝きを表現している。

スレードゲルミル
コトブキヤ ノンスケールプラスチックキット
製作・文：富永高志

みるがいい…
さらなる罪に穢れた
このシュロウガを

SHULAWGA SIN

KOTOBUKIYA NON scale plastic kit
modeled by TAKASHI TOMINAGA

「第3次スーパーロボット大戦Z 天獄篇」
にて登場した本機体。デザインを担当した
大張正巳氏の監修のもと、シュロウカより
もさらに禍々しいデザインとなったシュロ
ウカ・シンのシルエットをしっかりと再
現。可動範囲も広いため、バリッバリッな
アクションポーズも決まる！ さらに、差
し替えて隼鳥形態へも変形可能なブレイバ
リユー・黒虎のキットとなっている。

SUPER ROBOT WARS ZⅢ END OF HEAVEN

SHULCROGA SIN KOTOBUKIYA NON scale plastic kit modeled by TAKASHI TOMINAGA

製品事例

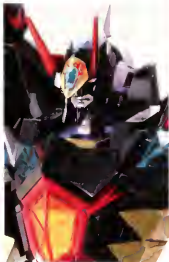


フェイス部のT字状になっている白部、ヘルメットの中央裏側にある白部を写真のようにカットして後ハメ化。



●可動の関節構造は、肩関節基部側のボリバーゼリ出し、関節部ブロックの二重ヒンジが用いられており、両手構えも決まるほど幅広い可動範囲を有する。

●肩アーマーは外面の金部分が入る部分に対し、写真のように後ハメ化。金部分の軸受けにはランナーのナンバープレートを変更し、取り付けの際のカタノキを挿入している。



●裏の顔を描いたヘルメット、鼻と顎を覆ったカードから見える口もとなど、大徳氏のデザインと一目でわかる要素が盛り込まれた関節。



DATA



シュロウガンシン

■NONスケールプラスチックモデル

■価格 9200円(税別)

■発売中 ■発売元 コトブキヤ



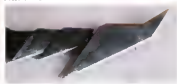
◆頭部は軽量のしやすさを優先し、フレームを写真のように加工して軽量化。



◆上半は肉付きをボリバテで埋め、下部のフチを削り込んでシャープに。黒黒樹脂の繊維質になるプロトアーマーも裏側の肉付きをボリバテで埋め、ヘース線縫穴隠しを兼ねるバーブはD 5ミリプラ板で隙間を塞いでいる。



◆4ウイングは先編から数えて1番目、2番目、3番目のブロック上半に1ミリプラ板を貼って削り込み、シャープ化。角度を変えることでブロックごとの違いを表現している。



◆金わげ目が目立つツメは接合面が小さいため、スクロール板を用いて接合して金わげ目を通した。また、可動させた際に目立つ肉付きはボリバテで埋めている。

SHULAWGA SIN

KOTOBUKIYA NON scale plastic kit
modeled by TAKASHI TOMINAGA



▲通常版にも付属するインテグラルディスキヤリは十分なサイズで再現されており、柄の長さも両手構えができるほどの適度な長さになっている。Premium Editionにはバースが付いた特殊表現パーツとディスキヤリが追加され、特殊表現パーツと組み合わせた場合、伝説的な構えにさらなる迫力をもたらすことが可能。

COLOR DATA

本体色 GX2番・ウイノーブラック→GX100番・スーパークリアー
手首第2番 ブラック(ブイカラー)
本体全 ウイノーブラック→GX122番・スターブライトゴールド
本体全 ウイノーブラック→GX121番・スターブライトシルバー
→GX41番・クリアーレイン→GX42番・クリアーオレンジ少量
スーパークリアー→B少量
手首第1番 158番・スーパーシルバーパークリアー
本体全 ウイノーブラック→スターブライトシルバー→GX37番・
灰色バイオレット少量
本体グレー→72番・ミディアムブルー→XC5番・リファブ
ル
固定状の部分 GX1番・クールホワイト→GX206番 GXメタル
ブルー
腕 クールホワイト→GX212番 GXメタルビーツ
武器全 ウイノーブラック→スターブライトゴールド→ク
リアーレイン→GX122番・スターブライトゴールド→GX121番
武器全 ウイノーブラック→GX122番・スターブライトゴールド
武器全 ウイノーブラック→スターブライトシルバー→138
番・クリアーグリーン
クリアーパーツが入る部分の一部 ウイノーブラック→スター
ブライトシルバー
※Gはガイアカラー。その他特記に記載のないものはすべて
GS(ウオース「Mr.カラー」)、「Mr.カラーGX」。「Mr.メタリック
カラーGX」

▼重神形態とは異しく各部の形状が異なるボ
ディで構成されたパーツで 本体のウイング、ブ
リアー、フロンティア、肩アーマー、肩アーマー、肩
腕、ヒザ下を取り付け、足部に足指パーツをか
きこすることで重神形態の再現が可能。

■いつか聞いたあの声
Premium Editionは執筆中の2月の時点で、現在も入手可能な性があるため、まだの方は早めの入手をオススメします。

■いつか聞いたあの声
Premium Editionは執筆中の2月の時点で、現在も入手可能な性があるため、まだの方は早めの入手をオススメします。

■いつか聞いたあの声
Premium Editionは執筆中の2月の時点で、現在も入手可能な性があるため、まだの方は早めの入手をオススメします。

■いつか聞いたあの声
Premium Editionは執筆中の2月の時点で、現在も入手可能な性があるため、まだの方は早めの入手をオススメします。

■いつか聞いたあの声
Premium Editionは執筆中の2月の時点で、現在も入手可能な性があるため、まだの方は早めの入手をオススメします。

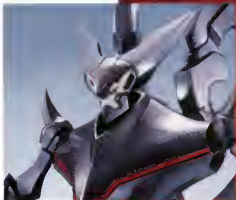
虚空からの使者

ASTRANAGANT

AUTOSUNYA NUR scale plastic kit
modeled by TAKASHI TOMINAGA

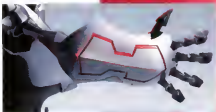
2000年に発売された「スーパーロボット大戦α」にて登場し、多くのプレイヤーを苦しめた、イングラム・ブリスケンが作り上げた究極の人類補完兵器「アストラガン」がSRGS第55弾に登場！

本作例では、アストラガンの最強攻撃「インフィニティ・シリンドラー」再発用のサブクトバ「ツヤガン・ファミリア」が付属した「Premium Edition」版で製作。完成度が高いキットのプロポーションを活かしつつ、時局的なブラッコンリーの機体色に2パターンのメタルブラックを塗りわけ、メリハリをつけたアストラガンをこしらえた。



★頭頂部のパーツは段差埋めや合わせ目直しを行わずに別ブロックと見立て、異なるメタルブラックで塗り分けている。

★右のハンドは塗装をしやすいように、0.14ミリのプラシートで、さらに半端は裏で区画する構造のため、見てもはさみで切れないようになっている。



★塗装を仕上げてからの塗装は、引き出し式の塗装箱に、本体のラインを塗る。なお、この機は、塗装箱に立ち上るため、塗りイン、塗りアウト、塗りイン、塗りアウトの順番で塗る。塗りインは、塗りイン、塗りアウトの順番で塗る。塗りインは、塗りイン、塗りアウトの順番で塗る。

✦胸部の赤いラインは
 後ハム加工を行っても形
 状的には変わらないため
 そのまま組み込んでから
 赤を塗り、マスキングをし
 て黒を塗って仕上っている。
 肩下部、リアアーマー
 接続部、センターブロッ
 クにある円3ヶ所は全て
 ボリタマで埋めている。

✦ヒザは可動部のクリアランスを確保し、マ
 スキングテープの入れやすさとともに、塗装
 の流れを助えている。



✦通常版にも付属するZ O ノートは、
 別ハムの刃がクリアークリーニングで
 成型されている。こちらはキットのままでも
 パーティングラインの処理を行い、ク
 リアークリーニングで黒い色味にしている。

✦長さのあるPVC製のウィングエフェ
 クトを入れる都合上、後ハム加工は除却型
 のみ行い、あとはストリートに組んでいる。



✦✦「Premium Edition」
 に付属するカンファムリア
 は、各部の機密窓に加工
 して、銃口と翼が別パーツに
 なっているため、キットのま
 ま仕上った。





■本体との接続部も含めて、片側7箇所の可動ポイントが設けられており、展開時の迫力は格別。



■インフィニティ・リゾーダー・エフェクトは、無敵と爆発の際に本体を青く染め、エフェクトシートを差し込む方式。取り付けた際は本体が鮮やかに光るようになる。

COLOR DATA

■本体 GX2番・ウイノーブラック-GX201番-GXメタルブラック(雪のみ下地は92番・セミグロスブラック)
 肩(アークス) 9125番・スターブライトアイアン+ウイノーブラック
 腕前部 92番・セミグロスブラック
 肘部分 92番・セミグロスブラック
 フェイズ部分 9125番・スターブライトアイアン+44番・タンク少番+181番・スーパークリアー+半光沢+182番・スーパークリアー+つや消し
 赤(本体) 9121番・スターブライトシルバー+941番・クリアーレッド+G42番・クリアーオレンジ少番+GX100番・スーパークリアー+セリ少番
 Z.O. ノード刀 138番・クリアーグリーン
 ソール、ソードグリップ、スタビライザー内部メカ G20番・ガンメタル
 赤(頭頂部およびガンファミリア) GM15番・ガンダムメタルレッド(ガンダムマーカー)
 ※Gはガイアカラー、その他特記に記載のないものはすべてGS/グレネス[Mrカラー]、[Mrメタリックカラー-GX]

DATA

■アストナガン
 ■N.O.N.ヘルメット・ラングモデル
 ■発売日 7月10日(予定)
 ■発売先 全店発売(コトブキヤ)



現在では通常版が手に入りませんが、ユリイの期待にこたえた完成度を実現しているため、黒い口ポントが好きな方にもオススメの1体であるのは確かです。

漆黒の天使

現在では通常版が手に入りませんが、ユリイの期待にこたえた完成度を実現しているため、黒い口ポントが好きな方にもオススメの1体であるのは確かです。

「Premium Edition」(現在は販売終了)は、PVC製のウイングエフェクト、ゲーム画面から割り出して造形されたガン・フアミリア等、PET製のインフィニティ・リゾーダーエフェクトも追加され、アストナガンの魅力をフルに引き出した構成です。作例では若干の後ハメ加工と肉抜き埋め、本体を引き締め、塗装表現においても、本体が深い黒い色なので、パーツ分割やパネルラインを活かし、外装は2パターンメタルブラック、関節はセミグロスブラックというように塗り分けを行い、全体にメリハリを付けました。

「アストナガン」は、PVC製のウイングエフェクト、ゲーム画面から割り出して造形されたガン・フアミリア等、PET製のインフィニティ・リゾーダーエフェクトも追加され、アストナガンの魅力をフルに引き出した構成です。作例では若干の後ハメ加工と肉抜き埋め、本体を引き締め、塗装表現においても、本体が深い黒い色なので、パーツ分割やパネルラインを活かし、外装は2パターンメタルブラック、関節はセミグロスブラックというように塗り分けを行い、全体にメリハリを付けました。

アストナガン

コトブキヤ ノンスケールプラモデルキット
 製作文・重永高志

「余裕はない、か……」

それでも、勝つのはこの僕だ！」

「魔装機神Ⅱ REVELATION OF EVIL GOD」にて初登場した「謎の魔装機」。5万5000年前の遺跡より発掘された発掘兵器だ。しかしサイバスターに酷似したシルエットをもつのみならず、「ゼルヴィアン」と呼ばれる鳥形態へと変形可能であるなど、設計思想においてもサイバスターに非常に似通った機体。本作例は発売中のキット「サイバスター（精霊憑依 Ver.）」をベースにスクラッチをした。

DATA



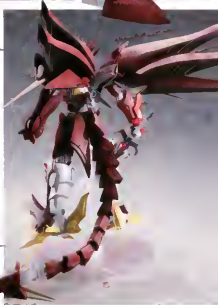
サイバスター（精霊憑依 Ver.）

ZELVOID

Cybaster Possession Ver.
KOTOBUKIYA NON scale plastic kit conversion
modeled by NARUHITO FURUKI



行った装甲の管調整を出すため、ある程度各部位、造形処理を行ってから断面のひび割れと、断面の露れた断面の調整管理を施している。



●以前製作した重永高志氏の「サイバスター 精霊 赤依Ver.1」とセルグレイドの比較。今にして思えばベースキ、トは通常のサイバスターの方が良かったか、とも思うが、やっぱり「サイバスター 精霊 赤依Ver.1」と比べると、こっちで立体として比べると、似て異なる機体であることがよくわかる。

■両腕は、機軸の動きを伝えるためのパーツで、ジョイントを折り畳み、それを機軸の動きに合わせて変形している。ある程度の変形が可能だ。



↑スレイングレイブはキルバ作風のディスカントー種と比較すると、形も大きさも全く異なる。そのため、プラ材やポリウレタン、市販パーツで新造し、重量軽減するためのレジンに置き換えて軽量化している。



COLOR DATA

装甲表面:GX3・ハーマンレッド+14番
ネイヒーブルー+GX3・スノーブルー
※GX3・ハーマンレッド+GX4・キアラ
イエロー+GX1・クールホワイト(少量)
底(塗):338番・ライトグレーFS36495
灰(塗):13番・ニョートルクレ
黄:113番・RLM04イエロー+GX3・
ハーマンレッド(少量)
クリア部:GX104・GXクリアグリーン
目:34番・スカイブルー
※すべてGS(クレオスの「Mr.カラー」
「Mr.カラー-GX」)

基本塗装する際、塗膜が厚くならない
よう心掛けて作業しました。基本塗装
後、エナメル塗料で朽ちた装甲部分中心
にウォッシングを施し、その後ウェザ
リングマスタールを施して仕上げていま

す。
特徴的な機体装甲の表面加工は、朽ち
た装甲の雰囲気を出すため、ある程度各
部位、表面処理を行って表面の凹凸を
削りと、表面の荒れた剥離の剥離表現を
施しています。なお、表面の凹凸は割れダ
メージは2種類入れています。深いキズ
は、アイトナイフなどで彫り込み、浅い
キズは、リユーターを使用して彫り込ん
でいます。全体にキズ入れ加工を施した
後、深いキズを磨きながら溶きパテを装
甲全体に塗布します。この時、溶きパテが
溶きパテが均一ではなく、バラツキが出
るよう注意しながら作業しました。ま
た、溶きパテで埋ってしまった浅いキズ
は、再度キズを彫り直したりしていま

す。
セルウオイド
コトキヤ ノンスケールプラスチックキット
サイバスター(精霊憑依Ver.)改造
製作文:古木誠人
編集担当氏の軽いノリ?妄想?
(笑)で始まりました。セルウオイド立
体化計画!私も、軽いノリで「了解
です!」などと、返事をしてしまいま
した(笑)。まあコトキヤさんの出来
のよいサイバスター(精霊憑依Ver.)を見
たらセルウオイド欲しくなりますよ!
「ちよつと改造すればセルウオイドで
あるんじゃない?」なんて思いましたよネ
ーでもちよつとじゃなかったです!
(笑)。使用するキットはもちろん「サ
イバスター 精霊憑依Ver.」です。なる
べくキットを活かす方向で製作していま

SUPER ROBOT WARS OG ORIGINAL GENERATION

スーパーロボット大戦 OG サーガ 龍虎王伝奇 後伝

富士原昌幸





——何故に戦う——



何故に——



『伝奇』から『OG』へ…
両雄再び激突す！

雀武王よ!!

スーパーロボット大戦OGサーガ

龍虎王
RYUKOH

伝奇 後伝

富士原昌幸



知れた
ことだよ！
百邪だった
バルルが
なんて
世迷い言
だったと
気付いた

龍虎王に
手を貸したのは
間違いだつたと
知った

だから
本来の使命を

裏切り者の
龍虎王を
誅する事を
思ひ出した

それだけの
事さ！！

く……

……



……
ほう……

龍虎王は
……裏切り者
なんかじゃ
ありません！
でなければ
雀虎王は
力を貸したりは
してくれない
はず……

黒蛇刀の
実きを
かわすとは
……

今はきつと
……昔の
戦いの時の
ように
理由が……

それを！！

急急如律令

勅!!

仙人の術に
仙術で
挑もうとは

反射

武鱗甲

!!!

おつこ

なに...

破られた
...!?



三千の



なに…

符片と
なりたまえ!!





く……
雀武王め
……動きが
悪いぞ

僕が
満として
ふくよかに
美しさを誇る
クス八に
見とれて
いるからか
……！

いや
それは
そつだが

だが
ここまでは
……！

なに
……？

歯がゆい
ですねえ……





先生……

龍虎王の
あの動きは
……

うむ……
我が
流派の
ものに
近い……

本来
クスハに
できる
動きでは
ないな



前に
何った……
龍虎王には
先生の……

では
その方が
……

ああ
……
かも
しれんがな



だが
それを
引き出して
いるのは

クスハの
力じやよ





この僕が
何故...!

コノ
オノ
何故...

ソウ
.....

龍虎王を
私が...

龍虎王が
私を
動かしている!

龍虎王を
信じる
!!

それが
私達の
力!!

応えて
雀武王
!!

戦う
理由を
!!!



重積層

武鱗甲!!!

な...

な...



君には
感心するよ
クスハ……

念動力者か
僕らのような
仙人でなければ
魂を喰らって
死に至らしめる
……

そんな
超機人
を
そこまで
信賴
するとはね



感じて
いるだろう
？

何人もの
死者が

幾つもの
魂が

その中に
囚われたまま
戦い続けて
いるのを

君達も
いづれは
そうなるかも
しれないよ？



……確かに

正直言って

……怖い
です



でも……
その人達だって
きつと……

その時
その場で
自分が
戦えて……

自分しか
戦えなくて
……

誰かを
守りたくて
……

龍虎王に
……虎龍王に
乗り込ん
だんです！

私達も
同じ…

たとえ
念の力が
無かったと
しても

龍王機と
虎王機が
乗せて
くれるなら

共に
戦います

いいね
クスハ…

素晴らしいよ

さすが
僕が
見そめた
女性だ

だから
僕も

君を
見習う
ことに
したんだ

君の心を
解放する

存分に
戦いたまえ
雀武王!!

解放
...?

そう...
雀武王を
復活させる時
少しばかり
意見を
押さえたつたり
記憶をいじつたり
したからね

どうせ
それが
良くなかつた
ようだ

だったら

あなたは

聞いて
雀武王

否

たしかに
吾は
一度
力を合わせ
共に戦った

……そして
知った……

吾ら四神
合一により
四靈をも
超える

至高の力を
得ると！

ならば
四神を統べ

頂点に
座するが
吾が
望み!!!

吾が下に
降れ!!

!!!
龍虎王



速…



あの
剣技は
！

さっきとは
まるで
違う…

かわし
きれない
！

フフ…

ようやく
解放
されましたよ



雀武王 先代操者

ジェイベズ・
グリムズ!!!

そこに
いるのでしょうか？
ジャバーズ・
サムライ！

剣を修めぬ
そちらの
お嬢さんに
向かみして
いませんか？

ですが
手加減は
しません

100年前の
借り……
返させて
もらいます!!

フ……
見誤って
いたかな
雀武王の
真の力か

うむ
……これも
善哉
我らの力
委ねても
よかるう

かつての戦い

聖まぬ復讐
傷ついた身体
不細工な
機巧

力足りぬ
掃者

ゆえに
吾は

汝の割から
先に守る
愚を
犯し
技を
ふるえず
敗れた

此度は
違う

完璧な
身体

吾が剣に
力加える
先の掃者

その魂力
十全に
使いふるう
四仙の
掃者 //

受けよ

吾が
究極
奥義



吾が膝下に
屈せよ
雄虎王

そして
吾は

真なる
王となる!!!

クスハ!

……わかってる
ブリットくん

雀武王
……それが
あなたの
望みなら

私はそれを
認めることは
できません!!

龍王
破山劍

逆鱗断!!!

この
雀武王
に……

笑止

……お
うそな
たの
放
た
が

寶武王

四神の
胞上の

我々が
使命

人界の
救済を
果たすに
要するは

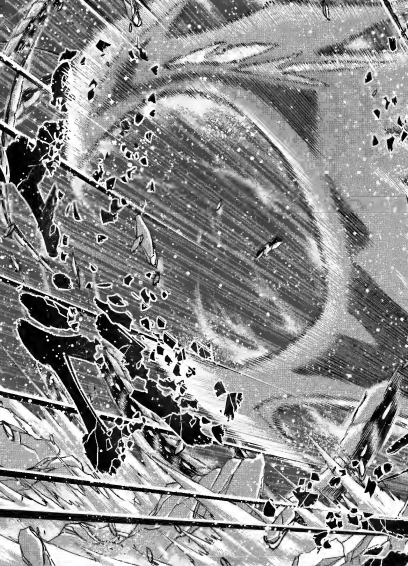
優れた
念者でも
仙人でも
あらず

救世の
意思と

それらを
持つ

人間
のみ!!!







フフ…
フフ…

私の
敗け
ですねえ
……

あの時
……共に
盾きめは反叛
……もの
愚かしい
ミスだと
思ひ込もうと
していましたが
……

あなたの
剣に
……おびえた
だけだった
ようです……

龍王機よ
……虎王機よ

かいま見た
……そなたらの
記憶……

人と共に生き
人と共に
踏み重ねし
戦い……

汝に
引けを
取るのは

吾で
あつたな

……
龍虎王

ち……
だが
まだまだ

な……

ムダじゃ
淵よ

武雀王は
再生を
拒絶した

それ屯
善哉



龍王機よ

虎王機よ

吾等の
運命を

oooooooo



見事な

ものだねえ

時代が
移っても

演者が
変わっても

熱い魂は
同じだよ

ねえ
ヴァレリー

君もそう
思うだろう
？

では
僕も

そろそろ
参加
しようか

この

ハッピーな
舞台に

END

FLY INTO BOBOT WADE Y

スーパーロボット大戦Xインタビュー

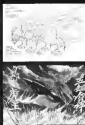
プロデューサー 寺田貴信・佐竹伸也

メカデザイン 浅井真紀

SLIPPER EGGHAT WINGS OF 1907

スーパーロボット大戦OGコミック特別座談会

富士原昌幸×八房龍之助

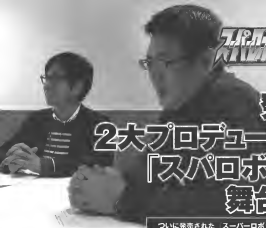


『スーパーロボット大戦X』の開発を記念して、プロデューサーの奥田昌弘氏と佐竹敏雄氏に開発秘話を聞いてもらった！

さらに、主人公「セルガード」のデザインを担当した浅井真紀氏にもインタビューを敢行！

また、15年の歳月を経て完成した『龍虎伝伝』の作画担当
富士早品香氏と、連載中の『スーパーロボット大戦OG -ジーン
ススペクター- Record of ATX BAD BEAT BUNKER』を
手がける八尋昌之氏の結成率隊会も披露!

[illegible]



発売記念!! 2大プロデューサー直撃! 「スパロボX」開発の 舞台裏に迫る

ついに発売された「スーパーロボット大戦X」!! ここでは「スーパーロボット大戦」シリーズ総合プロデューサーの寺田貴信氏と、本作のプロデューサーを務める佐竹伸也氏に、知られざる制作の舞台裏をうかがった。

TERADOKU TERADA

寺田貴信

自らスタジオを引っ張るという「スーパーロボット大戦」シリーズのプロデューサー。



まず、タイトルの「スーパーロボット大戦X」の由来を教えてください。

寺田「前作「スーパーロボット大戦V」は、僕が担当付けたタイトルがそのまま決まりました。その後の「新作を作るにあたり、あくまで『大戦』という響きで、『X』と付けたのですが、結果的にそのまま定着してしまいました。『新作大戦の運命は、戦いによって決まる』(X-Over)というテーマ」というキザな「X」は、その後の決めたもので、タイトルありきではなかったのです。「スパロボ」はそもそもクロスオーバー作品ですからね(笑)。ただ、「X-Over」という言葉は「エクスクロス」と読み、それを味方部隊名の初期設定名物に

しています。

また、JAM Proのロビーのオープニング主題歌の中にも「エクスクロス」という言葉が入っています。アル・ワイスの歌詞も「X」という文字がモチーフになっているので、正式タイトル決定後に色々と結びつけて決まりました。

寺田「本作では異世界「アル・ワイス」が舞台になっています。いったい、どのような世界なのでしょうか?」

寺田「バウンタジール風の世界観をベースとしていますが、近代的な設定もありです。宇宙も存在しています。アル・ワイス」というオライジナルの世界が独立して存在しているのではなく、一部の原作の世界観が組み合わさったものになっています。なので、ラーギア

佐竹伸也

パシフィカ・インターナショナル所属、13歳からプロデューサーの制作プロデューサー。



ス」というオリジナルの世界を舞台にした「スリーパーロフト大戦EX」とは違いますが、

では、異世界を舞台に定めた理由は何ですか？

香田「企画段階から『魔神英雄伝ワタル』の舞台がファンタジーである異世界山脈の存在が大きな理由ですね。また『ふしぎの海のナディア』の舞台は西暦1889年です。『パティ・コンプレックス』はタイムスリップが大きな要素になっています。さらに『機動戦士ガンダム』の『コンクスタ』は宇宙世紀から始まるが、実在を舞台にした作品なので、いずれも時代背景が大きな役割を生じています。従来『スリーパーロフト大戦』と比べて、新作作品がバラエティに富んだ組み

合わせになったので、異世界に各作品のキャラクターが集まる話にした方がやりやすくて考えたんです。

——そんな異世界・アル・ワールドを舞台として、どのようなストーリーが展開されるのでしょうか。

香田「今回のストーリーは、ロッドム・ヒューズの側面があるんです。『スリーパーロフト大戦EX』のオリジナル主人公と『魔神英雄伝ワタル』の敵国ワタルが出会うことで物語の筋が決まり、そこに各異世界からやってきた仲間たちが集まります。新作作品の中には、もともとアル・ワールドにいたキャラクターもいるのですが、基本的には別の場所から召喚されてきたキャラクターが多いので、それぞれの要素が活められています。なので、



原作ではなかったキャラクターが条件次第で地方になることもあります。これは『V』でマジン・ゲイブルやジェイド・メキといったキャラクターが仲間になることが決まったということがあります。ひとつも決まっています。

また『コードギアス 反逆のルルーシュ R2』などでは、原作になかったタイプのシチュエーションでのバトルが盛り込まれたりのりで、ぜひ楽しみにしていてください。

——ところで『ワタル』『パティ・コンプレックス』『ナディア』『Gのレコンギスタ』といった前作作品は、どのようにして選ばれたのでしょうか。

佐竹「ユーザーアンケートで要望が多

かった作品をチョイスしています。あと、『V』でロボットのアニメでない作品を参照させたのですが、それが好評だったので今回も参照しています。また、海外のユーザーさんからの意見も大いに参考にしています。

——オリジナルのマジンカイザーは、前3次スリーパーロフト大戦EX以来の夢題となりますね。

香田「前作『V』では、グレートマジンカイザーの姿をマジンカイザーとして、マジンエンペラが初登場しました。その名を相対すると、マジンカイザーと同じ『魔神英雄』、ということなので、今回はぜひ二大魔神皇帝の面い顔を再現させたいなと。マジンカイザーとマジンエンペ



力で「ハイパー・リポート大綱」が相違なく、
に示すという結論も共通している。また
オリジナル版とREV A版のマージンカ
イザのデザインは開いたところがある
について、カイザインはスウェーデンの製
状を反映し出すシヨルダースライダーが
その点から出てくる。この「原稿」の
マージンである。マージンガナーEROも
登場するので、魔陣たちの共演を申し
込んで下す。

「魔陣騎士カランダッシュのシャペ
ルトチカ・チャルドレン」も「第3次
スーパーリポート大綱」に印象深いもの
の数個だ。

書田「この10巻」という歳月のうちに、
ハイパーガンダムはHGUCやMG、

MELLIN'S FOODで、ナイチンゲールは自ら1000と、生体材料が相応しいと宣言した。さらにユーザーさんからの要望もあったので、動物性肉を省きました。また、2018年に日ロロト工場でサーバイバインの設備が、スーパードロント・バイナで増設されて、「スイーパードロント・バイナ」でも扱ってほしいと要望しました。

「海神海軍フタル」これもここ最近で、フタルやフタルがでていました。それですね。使われてきた製品を減らすの「N」ノーマルです。これは「スーパードロント・バイナ」の開発とはほぼ関係がなくて、ただ、私たちが扱ってほしいと要望していたので、私も製品開発

——今回はサイバスターとマサキ・アンドーが特別参戦することが決定しています。やはり異世界つながりなのではないか。

初期の段階で決まっていたので、それからはサイバスターが通じたこと。「V」のダブルガストとヒュノパイオン部隊が好評だったので、それを踏襲した形で

青田「マサキは「V」で、ワグネルとロフティのように、ストーリーにも絡んできます。「魔獣精神」シリーズや「OG」シリーズとつながりは現時点では考えられません。あくまでゲスト出演ということです」

——「スーパーロボット大戦」シリーズ
 といえば、やはり原作アニメを基ながらの
 展開が主で、ここでのひとつです。

会田 園は、一部にデモのキヤラクタ
 カ・トインの様に、ムービーを散り入
 れた。たとえ無意識の行為でも、時
 常、観客の笑顔を惹き出す意図で
 ル・シェは、一具ずつにアニメの味
 をそのまま使っているように見えるか
 も知れない。実はアニメを参考にす
 べて描き起こしている。N・N・デ
 ヴスの名をエロトラ、スペース
 カ・トインを四機種の作業を行っている。
 また「バド・コ、コンプレックス」
 に、原作の映像を各機のゲーム用として

再撮影してもらった上で、野間シズンへ納
め込んでいる物がいくつがあります。

「V」での「異名特選マイトガイン」のメカカットの様に、大塚正己氏のような匿名クリエイターの方が参加されていたりはしますか？

佐竹：理段隔で詳しいお話はできないので「あります」とだけお答えしておきます。ぜひプレイして、確かめてみてくださーい。

——西澤さんによる、まりなの取組はじ
かがでしたか？

「昔、昔ながらに無敵をいっていたのだから、特に『魔神英雄伝ワタル』の声優さんは、『ついでに』の田中真弓さんをはじめ、みなさんが親身にかなりの思い入れをこめてつとめられました。あと、今頃はいくつも出ておられました。『この作品が』『スポーツ白熱』の『ポント大戦』に参戦するとは思わなかった」とおっしゃった方が多かった。そして、余談ですが、厳密に参戦しない「ふしぎの海のナディア」のナディアとジャンの



2011年4月9日、東京大学で「2011年4月9日、東京大学で」

——それは、断り又手出しでいらすやうな事だ
いたるところで、

「お前は変わりませんが、『X』のオマリ
だんに入会願。ザルガードは、機嫌を
だてて贈うという。ザルガードでも少し
タイプAの口ポットです。ね」

移山法!!

龍虎王

甘い!

黒蛇刀

三千斬!!!



浅井真紀

宮崎伸博やMagnaなど、数多くのフィギュアを手がけて、今も活躍中。フィギュア業界だけでなく、ゲームやアニメのキャラクターデザインにも関わっている。

「魔法（トグマ）」を駆使して戦う「スーパーロボット大戦X」の主人公機「ゼルガード」。神秘の機体に隠された秘密の数々を、フィギュア原型師としても活躍するメカデザイン担当・浅井真紀氏と、特約責任プロデューサーが本書の読者だけに大公開!!

浅井：他の業務と並行してしたので、正確にはわかりませんが、お付き合いいただいたのは、新品までは3ヶ月ほどです。僕は「Zガンダム」という3Dモデルをアップロードして、その素材としてロボットをデザインして見せるために別のCGソフトの方が向いています。そのため「3D Studio Max」で高度モデリングをやり直しています。その

デザインには、どのくらいの期間をかけたのでしょうか。

浅井：僕自身、各機体の製作を見ていく感じというところもあり、1回3次元スーパーロボット大戦「ザ・ブレイザー」でもあるんです。また「スーパーロボット大戦」というシリーズが、自分の関わってきた作品にどれほどの影響を与えているかということも、身をもって痛感してきました。全体的に打ち合わせをしていて「スーパーロボット」のような作品を「やりこむ」って、影響を十分に受けている感じがしています。でもやはり「ゼルガード」としては、もう少し「デザイン」に関わりたい、というのと、「スーパーロボット」の主人公機に「ゼルガード」というので、心機がまったく違いました。

「スパロボ」シリーズ制作のオリジナルロボットをデザインするというところで、プレッシャーはありましたか。

浅井：僕自身、各機体の製作を見ていく感じというところもあり、1回3次元スーパーロボット大戦「ザ・ブレイザー」でもあるんです。また「スーパーロボット大戦」というシリーズが、自分の関わってきた作品にどれほどの影響を与えているかということも、身をもって痛感してきました。全体的に打ち合わせをしていて「スーパーロボット」のような作品を「やりこむ」って、影響を十分に受けている感じがしています。でもやはり「ゼルガード」としては、もう少し「デザイン」に関わりたい、というのと、「スーパーロボット」の主人公機に「ゼルガード」というので、心機がまったく違いました。

浅井：他の業務と並行してしたので、正確にはわかりませんが、お付き合いいただいたのは、新品までは3ヶ月ほどです。僕は「Zガンダム」という3Dモデルをアップロードして、その素材としてロボットをデザインして見せるために別のCGソフトの方が向いています。そのため「3D Studio Max」で高度モデリングをやり直しています。その

デザインには、どのくらいの期間をかけたのでしょうか。

浅井：僕自身、各機体の製作を見ていく感じというところもあり、1回3次元スーパーロボット大戦「ザ・ブレイザー」でもあるんです。また「スーパーロボット大戦」というシリーズが、自分の関わってきた作品にどれほどの影響を与えているかということも、身をもって痛感してきました。全体的に打ち合わせをしていて「スーパーロボット」のような作品を「やりこむ」って、影響を十分に受けている感じがしています。でもやはり「ゼルガード」としては、もう少し「デザイン」に関わりたい、というのと、「スーパーロボット」の主人公機に「ゼルガード」というので、心機がまったく違いました。

「スパロボ」シリーズ制作のオリジナルロボットをデザインするというところで、プレッシャーはありましたか。

浅井：僕自身、各機体の製作を見ていく感じというところもあり、1回3次元スーパーロボット大戦「ザ・ブレイザー」でもあるんです。また「スーパーロボット大戦」というシリーズが、自分の関わってきた作品にどれほどの影響を与えているかということも、身をもって痛感してきました。全体的に打ち合わせをしていて「スーパーロボット」のような作品を「やりこむ」って、影響を十分に受けている感じがしています。でもやはり「ゼルガード」としては、もう少し「デザイン」に関わりたい、というのと、「スーパーロボット」の主人公機に「ゼルガード」というので、心機がまったく違いました。



図1

と、例えば四腕「第1」の金色のパイプは、アームでそのひらきの前に移動して開閉し、魔法陣を形成するようになっていきます。ロープの中から手を出して魔法を使う、という一連の動きを、エフェクトだけでなく、構造として行うようにしています。設定や演出だけでなく、魔法的なロボトであることをデザインと表現。魔法の魔法陣と魔法の文様は同じものです。が、折れたんで関節に収まるデザインを作った後で関節に納めてきたもので、ギミックが狂うんです。

描き得る、3DCGによる作画的強みからいけばいいですね。魔法使いがモーターなので、フィードが魔法陣を構うようなことも考えられているのですが、それと魔法陣の印象に近づけたら、フィードは魔法陣の後ろに下げた状態をイメージした特殊にしました。フィードは魔法陣の中に入れてはダメなもので、ロープやケーブルは魔法陣から身体を離すもの、と定義して、魔法陣からロープまでは部品の色をつなげるようにしています。魔法陣のラインと魔法陣のラインは、逆方向に動くようにしています。これは魔法陣から魔法陣を構うロープであることも強調したかったからです。

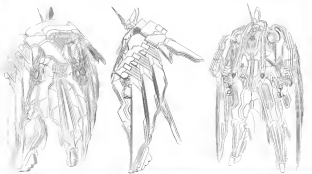
魔法陣は魔法陣の後ろに下げた状態をイメージした特殊にしました。魔法陣の中に入れてはダメなもので、ロープやケーブルは魔法陣から身体を離すもの、と定義して、魔法陣からロープまでは部品の色をつなげるようにしています。魔法陣のラインと魔法陣のラインは、逆方向に動くようにしています。これは魔法陣から魔法陣を構うロープであることも強調したかったからです。

魔法陣は魔法陣の後ろに下げた状態をイメージした特殊にしました。魔法陣の中に入れてはダメなもので、ロープやケーブルは魔法陣から身体を離すもの、と定義して、魔法陣からロープまでは部品の色をつなげるようにしています。魔法陣のラインと魔法陣のラインは、逆方向に動くようにしています。これは魔法陣から魔法陣を構うロープであることも強調したかったからです。

魔法陣は魔法陣の後ろに下げた状態をイメージした特殊にしました。魔法陣の中に入れてはダメなもので、ロープやケーブルは魔法陣から身体を離すもの、と定義して、魔法陣からロープまでは部品の色をつなげるようにしています。魔法陣のラインと魔法陣のラインは、逆方向に動くようにしています。これは魔法陣から魔法陣を構うロープであることも強調したかったからです。

魔法陣は魔法陣の後ろに下げた状態をイメージした特殊にしました。魔法陣の中に入れてはダメなもので、ロープやケーブルは魔法陣から身体を離すもの、と定義して、魔法陣からロープまでは部品の色をつなげるようにしています。魔法陣のラインと魔法陣のラインは、逆方向に動くようにしています。これは魔法陣から魔法陣を構うロープであることも強調したかったからです。

魔法陣は魔法陣の後ろに下げた状態をイメージした特殊にしました。魔法陣の中に入れてはダメなもので、ロープやケーブルは魔法陣から身体を離すもの、と定義して、魔法陣からロープまでは部品の色をつなげるようにしています。魔法陣のラインと魔法陣のラインは、逆方向に動くようにしています。これは魔法陣から魔法陣を構うロープであることも強調したかったからです。



そのひとつです。その点で海斗さんは原案で描いてくれた、安心してお任せできました。この部分では、立体化を求めて意識されていたらしくなかつたのは意外でした。

海斗「実写化を認めるだけでなく、手や足などが大きく異形にしてみましたは流石ですが、本人からすれば、さすがに違和感を感じているのですね。選択の幅が狭い中から選んでいかねばならず、ハードルの高さを思い知りました。海斗「ゼールガードのデザインは、スタンダードな等身大の機動性をあわせ持っているのではないかと思っています。」と云う、現代の「スパロボ」のオリジナリティを公認と比べると、異色の価値に入るのではないのでしょうか。

海斗「ゼールさんはデザインに拘りつつ、ゼールガードの立体化を達成されたのです。」

海斗「3Dデータとしては存在していますので、立体化できないわけではありませんが、現状では出力はしていません。出力を行うならばデータとしての調整が必要で、それに、線として染める形状と、立体としてつくくる形とは、同じようにしてつくくる形とでは、設定面にもなるモデリングデータとそのまま立体化したとして、それがベストな立体物としてのゼールガードかというところではないと私は思います。サイズによっても、必要とされるパラメータや機構がそれぞれ違ってくるでしょう。ゼールガードの場合は、両腕での剣を保持していますが、これを立体として出力してしまえば、立体物としてのベストな形が冴えなくなって、設定面にも手を加えていかねばならぬので、ある程度出力していません。」

では、有罪のモデルが立体化する場合には、海斗さんからのアドバイスはございますでしょうか？

海斗「ぜひ自由なやつていた方がいいです。もうひとつ、みなさんの手でアレンジされたものを、海斗「スパロボ」の画面上で動くことを前提として作ったデザインなので、設定面利用のモデルが「これが唯一無二の正解です。」というものでないと思っています。完成形は設定面ではなく、ゲーム画面

面上にあるんですよ。ゲーム画面から見るようにイメージで、ご自分のカノコいと思えるようにしていただければいいです。それが立体としての正解なんだと思います。」

もし自分自身がゼールガードを立体化する機会があったとしたら、きょうと設定面でのままではなくとも、きょうと設定面使用として画面を再現し、ロボを大々的にアレンジするかもしれません。プロポーションを変えてしまってもいいかもしれません。背景も変えてしまってもいいようにして、そこに両方魔法文の彫刻が入っているのを確認できるようにおぼろげに塗り込んで、いわゆる「フルパースペクティブ」みたいな状態にしたい。ああ、これ設定面にモデル作っておけばよかった(笑)。

「(笑)。ところで、ゼールガードという名前の由来を教えてくださいませんか？」

海斗「実は僕も知らないんです。デザイン中は、機動魔法ロボ、と呼んでいたくらいです。海斗「海斗さんのデザインが決定した後、タイトルが「スパロボXX」に決まったので、Xから始まる名前にしたという。Xは、海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。」

海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。」

海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。」

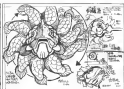
海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。」

海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。」

海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。」

海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。」

海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。海斗「海斗の海斗」という意味で決まりました。」

[illegible]

——そんな難人達にも断を断るべきやうに断るには断る断ですが、

[illegible][illegible][illegible][illegible]

「士族」は、明治の維新を経ていたとち限りに「国家」を創りだした者たちをさすものではない。むしろ、今迄国家の形

個人の権利はここに尊重される

[illegible][illegible]

——東京に事務所を大規模にしたい

[illegible]

「それは、私にしか出来ない仕事だから、私にやらせて欲しい。」

[illegible][illegible][illegible]

——八潮さんの「Hirodory」より文「シリーズ」もシリーズ合わせては華やかと歩み易い高層建築になり易いとは、

1997年12月1日

「それは、本物に類しめなすべし。」

青森・奥州工場の力がなければ、我々は生きずす
ぬ。そのおかげで青森県の車行本と同時発展してま
した。

軍事上、明治維新の車行本で流行に似て、大連市郊
外に大連軍人の連泊して居るものと、この車行本
のすぐそばに大連軍人の連泊して居るものと。

[illegible]

電ホビ Presents

スーパーロボット大戦OG

スライムバスター

コミック&ノベル

GUNDAM PROJECT

地球を陥れる「ジンクスベクター」の侵入を阻止する。その過程で、ジンクスベクターは新たな力を手にエクセレントを戦い始める。その



電撃コミックス

電撃ホビーメディアで最新情報公開

スーパーロボット大戦OG—ジーンズベクター—

Record of ATX BAD BEAT BUNKER Vol.1~3

監修◆八咫龍之助 監修◆寺田貴博
原案◆SRプロデュースチーム

DC戦争を終えた地球圏に現れた新たな敵達……世界は再び動乱の戦いへと突入する!



電撃コミックス

スーパーロボット大戦OG—ジーンズベクター—

Record of ATX 全7巻

監修◆八咫龍之助 監修◆寺田貴博
原案◆SRプロデュースチーム

新登場機兵器開発部隊・ATXチーム……そこに配備されたキョウスケナンプら一騎当千の強者達が、地球圏に勃発した大乱を率い、**「ディバイン・ウォーズ」**をATXチーム視点から再構築したスピンオフコミック。



電撃コミックス

スーパーロボット大戦OG—ディバイン・ウォーズ—

Record of ATX 全5巻

監修◆八面龍之助 監修◆寺田貴信
原作◆SRプロデュースチーム

ある事件をきっかけに新型機兵器「SRX」のパイロットとなったリュウセイダは、地球連邦に所属したディバインクルセイダーズとの戦いに仲間と共に身を投じてる……アニメ版「ディバイン・ウォーズ」を完全コミック化!

電撃コミックス

スーパーロボット大戦OG—ディバイン・ウォーズ— 全6巻

作画◆木村明広 監修◆寺田貴信 原作◆SRプロデュースチーム



多彩な作家陣が描きだす
「スーパーロボット大戦OG」珠玉のアンソロジー!

電撃コミックス

スーパーロボット大戦OGクロニクル

Vol.1~3

戦場でそれを耳にした者は、必ず息絶えると言われる
告死鳥の啼く声……そんな伝説をもつ実験部隊FDX
チームのメンバーは、自分の「生者」としての日々を取り戻すべく生還困難な戦場に舞い降りる……「スーパー
ロボット大戦OG」初の公式スピンオフナビ!

電撃ホビーブックス

スーパーロボット大戦OG

告死鳥戦記 全2巻

竹田裕一郎 原案◆SRプロデュースチーム
監修◆寺田貴信

戦乱と平和……世界大乱のさめざめする時代の戦で、太古のスーパー
ロボット(超機人)を語る戦い(物語)はつづられていく。人々を救済する
戦乱下の最上の戦いを描いた名作コミックスがここに集結!



電撃コミックス

スーパーロボット大戦OGサーガ 龍虎王伝奇 上下巻

作画◆飯土龍志 監修◆寺田貴信 原作◆SRプロデュースチーム

電撃コミックスNEXT スーパーロボット大戦OGサーガ 龍虎王伝奇 完結編

作画◆飯土龍志 監修◆寺田貴信 原作◆SRプロデュースチーム



電子書籍も好評配信中!

電撃スバロボ魂! 2018春

©SRWOG PROJECT

2018年3月29日 初版発行

編集・電撃ホビーウェブ編集部
編集協力 岡崎浩一 美術監修「スタジオファンタ
タイルロゴデザイン 株式会社キュービスト
封緘・本文デザイン 坂崎敏雄／葦野竜雄
DTP：株式会社技研堂

撮影・CG 株式会社スタジオアール
協力：株式会社バンダイナムコエンターテインメント
株式会社ロリスエスエー
株式会社高屋

発行人 藤野 義
編集人 藤野 義

発行 株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区京士丸2-13-9

ブイデュース アスナー・メディアワークス
〒102-8564 東京都千代田区京士丸1-8-19
TEL:03-5216-8392(編集部) 平日 月～金 11:00～18:00
TEL:03-3238-1884(総務)

印刷・装幀：大日本印刷株式会社

本書の著作権者（文芸、イラスト、デザイン）並びに制作費等の
請求権及び著作権は、権利者としての権利を保有しています。
また、本書を他の媒体などに複製して印刷する行為は、たと
え個人や家庭内で私的にあっても一切認められておらず、
無断で複製した者は法的責任を負います。
購入された複製物を再複製して、
アスナー・メディアワークス 主催のイベントなどで頒布する行為は、
権利者に対して法的責任を負います。
なお、本書内で本書を再複製する行為は権利者から許可され、
文庫版の刊行に認められています。
なお、本書および複製物に限り、印刷・複製の権利を保有する権利者
は、本書内で許可されている、ご了承ください。

Printed in Japan
KDP#076-4-04-007184-1
©2018
KADOKAWA
KADOKAWA CORPORATION 0448
ホームページ <http://www.kadokawa.co.jp/>

【アンケートご協力をお願いします】

本書を印刷機にリッパ印刷した結果を報告した上で、アンケートにご協力くださ
い、以下お願いいたします。また、本書のQRコード（本書の裏表紙）から、このアンケ
ットへアクセスできます。



<http://bit.ly/2wz5w5w> (or <http://qr.kadokawa.co.jp/>)

2018年3月、本書が発行された際、読者のアンケート結果の調査を行いました。このアンケート結果は、
本書の企画・編集・制作に役立てられ、今後の出版活動に活用されます。また、アンケート結果の調査結果が、
本書の企画・編集・制作に役立てられ、今後の出版活動に活用されます。